La storia dei Videogiochi
RHM
MAGAZINE
©
Benvenuti all'
Inferno
Ottobre 2012 - Numero 9 - Rivista gratuita pubblicata su www.retrogaminghistory.com

DIRETTORE RESPONSABILE

Sandro “Sunstoppable” Prete

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Francesco “Snake” Prete

REDAZIONE:

Andrea “Lerry” Monti
Alessio “AlextheLioNet” Bianchi
Arblu
Cthulhu
Daniele “PukkaNaraku” Puca
Dario “Dariolino78” Lanzetti
Fabio “Karka” Basso
Fabio “Super Fabio Bros” D’Anna
Federico “Trekili” Grillo
Federico “Boyakki” Tiraboschi
Gianluca “musehead” Santilio
Giovanni “Heclegar” Pedditzi
Giuseppe “Epikall” Di Lauro
Igor “igorstellar” Maggiorelli
Luca “Ikaris” Boldini
Luca “lukezab” Zabeo
Marco “MacDLSA” Marabelli
Maurizio “Amy-Mor” Tirone
Paolo “Big_Paul86” Richetti
Pietrangelo “P.Min.” Minelli
Sergio “Ethan” Somai
Simone “Simo21” Peila
Stefano “Nembulus” Torriani

HANNO COLLABORATO:

Alberto “Mormegil Darkblade” Alamia
Alberto “Bert” Fin
Alessandro “Sanderrecord” T
Alex “Striderhiryu” Bianchini
Andrea “AgtPunk” O.
Angela “Phoebe” Muraglia
Carlo “jfruscian” Di Toma
Clario G.
Cristian B.
Domenico “Mimtendo” M.
Emanuele “HaZYeL” Martarelli
Emiliano “MasterGen” Valori
Fabio “rosho” Crivellaro
Fabio “FabMark81” Marchese
Fabrizio “Zic” Vai
Federica “Shady” Agliata
Francesco “Titas” E.
Francesco “FraG Malpelo” Gallo
Francesco “Gekido” Ugga
Gianluca Mazzotta
Giuseppe M.
Ivan “Lordofthunder” B.
Ivan M.
Ivan “Ivan93” Miralli
Jacopo “Ginji” D.
Karim “Yotobi” Musa
Kerin “Super Princess Peach” Verzeni
Luca “Synapsy” C.
Luca “Musky” M.
Luigi “BraunLuis” Marrone
Marco “Spagno” S.
Marco M.
Matteo “Postrale” Cavestro
Nicola “SFCHAMPION” Matteuzzi
Riccardo “Axel” B.
Roberto “R o b” Prete
Roberto “Mr.Green” S.
Simone “Sio03” Capocchi
TommyHommy
Zorkaan

Cadillacs & Dinosaurs 009

Flashback 010

Elemental Master 018

LCD Games 014

R.O.B. 031

Doom 008

RECENSIONI

RUBRICHE

SPECIALI

“Slowgaming”

Perché si diventa “retrogamer”? Che succede quando, a un certo punto del nostro “strano percorso” di “maxpezzaliana” memoria, iniziamo a guardarci indietro? E davvero solo una questione di nostalgia? Già... e nostalgia di cosa? Dei vecchi videogiochi o di com’eravamo noi ai tempi in cui questi titoli “di lungo corso“ erano l’ultima novità?
Va da sé che le risposte a ognuna di queste domande potrebbero essere molto diverse a seconda del retrogamer... ma alle varie possibilità legate al vissuto personale fa da sfondo un dato di fatto: qualcosa è cambiato.

Forse i meno giovani fra voi ricorderanno una canzoncina per bambini datata 1975 e firmata da Pippo Caruso e Bruno Lauzi: “La Tartaruga”. Si tratta di un simpatico elogio della lentezza che fornisce una spiritosa “spiegazione” alla principale caratteristica distintiva delle testuggini. Ebbene, molti attuali retrogamer erano, in qualche modo, “affini” alla prima “tartaruga-Sonic” della canzone: “la tartaruga / un tempo fu / un animale che correva a testa in giù / come un siluro / filava via / che mi sembrava un treno sulla ferrovia”. Poi, appunto, qualcosa è cambiato: “ma avvenne un incidente / un muro la fermò / si ruppe qualche dente / e allora rallentò”.

Cos’è successo? Siamo fuori dal tunnel (la-la-la) del divertimento. Non seguiamo più il ritmo delle uscite incalzanti, la logica interessata del rapidissimo invecchiamento di hardware e software, l’imperativo di essere sempre “aggiornati”, possedendo tassativamente l’ultima novità. Non leghiamo più la qualità intrinseca dei titoli ai contenuti tecnologici all’ultimo grido, alla pretesa dell’”inevitabile” miglioramento globale connesso al cambio di generazione.
In sostanza, siamo passati dal “fastgaming”, soggetto ai ritmi incalzanti del mercato, a uno “slowgaming” più libero e ragionato.
Iniziamo, dunque, a guardarci indietro... senza fretta e con un notevole cambiamento di prospettiva, che consente di prendere in esame i titoli del passato e valutarne i meriti tecnico-ludici, considerandoli in relazione ai rispettivi contesti. Quel che prima era semplicemente “vecchio”, può essere anche promosso a “storico” e, magari, rivalutato secondo parametri che beneficiano di un punto di vista più ampio, nonché della possibilità di reperire facilmente informazioni e trovare spiegazioni ad annosi perché.

Uno dei motivi del fascino insito nel retrogaming è senz’altro la riscoperta, ovvero il riprendere in mano un titolo di lungo corso e costatare, non di rado con piacevole stupore, che “funziona ancora”. Si verifica così, ancora una volta, che l’ormai rinnegata logica del “fastgaming” avrebbe limitato l’orizzonte critico ed escluso il recupero di molte perle distrattamente trascurate in passato. In un certo senso, il testo dell’elogio “lauziano” della lentezza sottolinea i vantaggi del “senza fretta” e, per esteso, dell’apprezzare le positività, senza sottostare a tendenze dominanti e formule preconfezionate imposte dall’alto: “la tartaruga / dall’ora in poi / lascia che a correre pensiamo solo noi / perché quel giorno poco più in là / andando piano lei trovò / la felicità / un bosco di carote / un mare di gelato / che lei correndo troppo non aveva mai notato / e un biondo tartarugo corazzato che ha sposato un mese fa!”.

Retrogaming come riscoperta, dunque. E’ proprio quest’ultima uno dei punti di partenza per piacevoli “safari” nel passato videoludico. Appaganti tour in cui si affianca il già visto e riconsiderato in un’ottica più ampia al titolo mai giocato che, magari, colma una lacuna e aiuta a comprendere determinate caratteristiche di altri vg, se non particolari eventi storici relativi alla carriera di noti sviluppatori e/o agli esiti commerciali dell’hardware di riferimento. La riscoperta, quindi, si affianca alla scoperta vera e propria, secondo il principio del “da cosa nasce cosa”.
Stimolato dal pungolo della curiosità, infatti, il retrogamer mette puntatore del mouse & punta del cacciavite un po’ dappertutto e si stupisce del coraggio al limite della temerarietà dimostrato da determinati pionieri dell’industria videoludica, si compiace dell’abilità sfoggiata da certi “McGyver del codice” che quasi sembravano farsi beffe dei severi limiti imposti dagli hardware coevi e, novello tenente Colombo, si diletta a riannodare i molti fili pendenti sparsi nei 40 anni di storia dell’intrattenimento elettronico.

Al di là del parallelo con “La Tartaruga” di Bruno Lauzi, può essere d’aiuto un paragone “turistico”, ovvero un ideale similitudine tra i lunghi e densissimi decenni di retrogaming e uno sterminato paese straniero tutto da esplorare. Se finora molti avranno visitato questa “Retrogaming Land” con una o più gite organizzate, ora saranno ben lieti di ritornarvi senza alcun vincolo di tempistiche ristrette & itinerari prefissati... e con RHM a svolgere la funzione di ideale diario di viaggio, redatto da un attivo manipolo di esploratori.
Buon viaggio a tutti… con due sole raccomandazioni: seguite il vostro pezzaliano “strano percorso” e prendetevi tutto il tempo che volete.

alessio**bianchi**

Leggitutto
Notizie, curiosità e forse altro...

Presto un nuovo **RPG “cartaceo”** per 3DS

Paper Mario: Sticker Star, nuovo gioco di ruolo per 3DS avente come protagonista il celebre idraulico videoludico e il suo mondo riproposti in una peculiare versione "cartacea", sarà in vendita nei negozi europei a partire dal ***7 Dicembre***.

Giudizi contrastanti e record di vendite per l’ultimo **Resident Evil**

Il lancio di ***Resident Evil 6***, l’ultimo drammatic horror firmato Capcom disponibile nelle versioni XBox 360 e PlayStation 3 a partire dal 2 Ottobre, è stato salutato con giudizi contrastanti da parte della critica specializzata (attualmente il network ***Metacritic*** calcola una media di 67% su un totale di 43 recensioni) e... da un ragguardevole successo di pubblico: già più 4,5 milioni di copie vendute (un record per questa nota saga).

Il ritorno di **ToeJam & Earl**

Come ufficialmente annunciato da Sega, questi due classici per Mega Drive datati 1991-93 saranno oggetto di due riedizioni per ***XBox LIVE Arcade*** e ***PlayStation Network***, il cui rilascio è previsto per il ***7 Novembre***.

ToeJam & Earl e ***ToeJam & Earl in panic on Funkotron***, dunque, potranno essere scaricati separatamente da XBLA (400 MSP) e PSN (4,99 euro) tra poco meno di un mese.

Monografia dedicata a **Sensible Software**

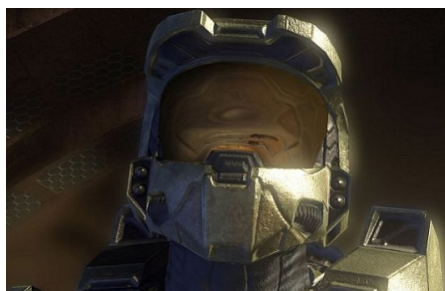
Sensible Software, celebrata software house inglese cui si devono titoli del calibro di Parallax, Wizball, Mega Lo Mania, Sensible Soccer (e seguiti), Cannon Fodder e Sensible Golf, è protagonista di una nuova monografia realizzata da Darren Wall: ***“Sensible Software 1986-1999”***.

Questo volume, in pre-vendita a partire dal ***16 ottobre***, reca l’etichetta “Read-Only Memory” e si basa su un Kickstarter fundraising di successo che ha raccolto oltre 39000 dollari a fronte di un target di 30000.

Il segreto di **Master Chef**

E’ senz’altro uno dei misteri che più attanagliano la comunità videoludica. Quale sarà il volto di Master Chief ? Verrà mostrato prima o poi ?

Frank O’Connor, Franchise Development Director in forza a ***343 Industries*** ha rilasciato ad Eurogamer.net un’illuminante dichiarazione in merito a questa delicata questione:

“Non siamo ancora pronti a mostrare la faccia di Master Chief. Ma la cosa divertente su Chief è che in realtà le sue fattezze sono molto ben descritte. Se si volesse percorrere questa strada, si potrebbe trovare un nerd convinto e chiedergli di descrivere Master Chief a un artista della polizia, e questo riprodurrebbe un rendering accurato di un uomo di una certa età, molto chiaro di carnagione, con occhi azzurri e capelli rossastri, forse ancora con gli ultimi segni delle lentiggini che aveva da bambino.” (N.B.: la descrizione di ***O’Connor*** ricalca quella già data nel romanzo-prequel ***Halo: The Fall of Reach*** -2001-)

Rinviato **Rayman Legends**

Il debutto del nuovo platform bidimensionale per Wii U firmato da ***Michel Ancel***, titolo inizialmente incluso nella launch line-up della nuova console domestica Nintendo, subisce un rinvio al ***primo trimestre del 2013***.
Ubisoft ha confermato la suddetta posticipazione con il seguente comunicato:

"Rayman Legends sarà pubblicato in tutto il mondo nel primo quarto del 2013. Siamo felici che i fan siano entusiasti del gioco, e abbiamo deciso di prenderci più tempo per essere sicuri di pubblicare un gioco che possa superare le loro aspettative. Presto diffonderemo maggiori dettagli."

Sony svela le due edizioni speciali del nuovo **God of War**

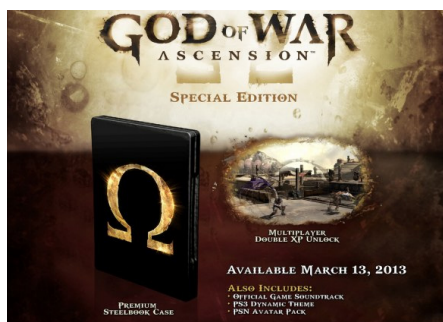
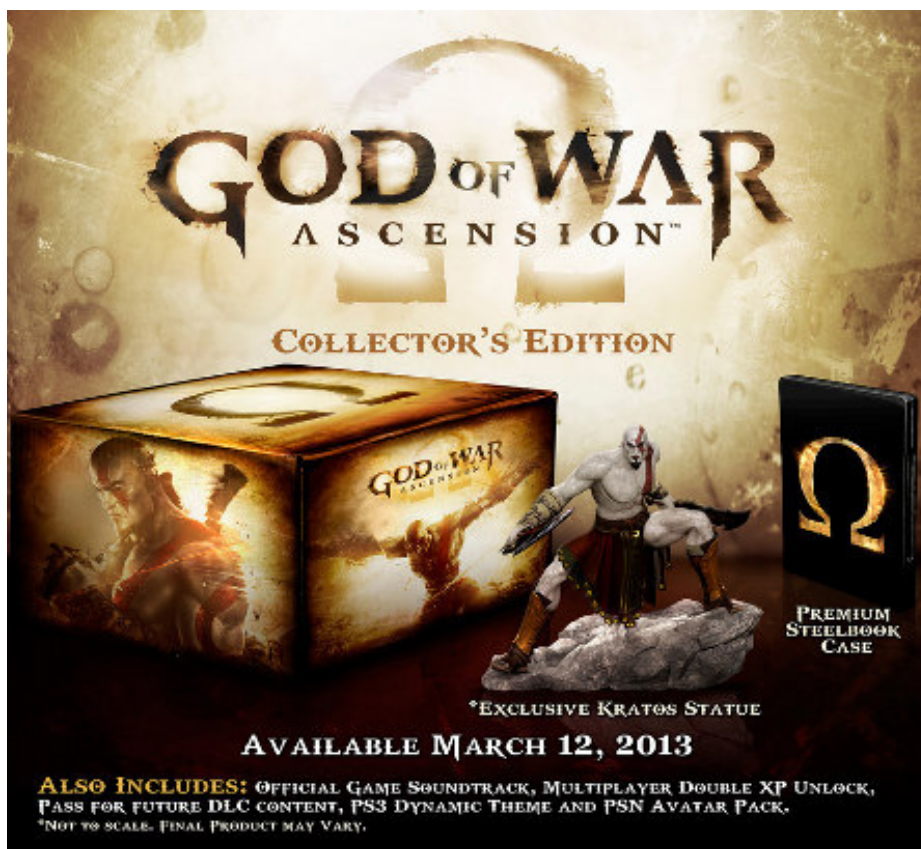
Dopo il celebre Pandora's Box, oggi ricercatissimo dai collezionisti, Sony torna a fare sul serio per la quarta uscita casalinga di una delle sue serie di punta, ***God of War***.

Vengono svelate ben due edizioni da collezione:

La Collector's Edition, edizione ricchissima, e la ***Special Edition***. Entrambe saranno disponibili in Europa il 13 Marzo, insieme all'edizione regolare. Negli U.S.A. arriveranno invece un giorno prima.

God of War: Ascension - Collector's Edition conterrà una statuina raffigurante Kratos, la custodia del gioco in edizione steelbook, XP doppi nel multiplayer e l'interessantissimo DLC pass che permetterà di scaricare tutti i futuri DLC gratuitamente. Oltre a questo sarà incluso anche il Mythological Heroes Multiplayer Pack, un pacchetto con 4 armature inedite per il gioco in multiplayer dedicate ai quattro eroi mitologici Achille, Perseo, Orione e Ulisse. Concludono la ghiotta offerta la colonna sonora ufficiale del gioco in versione digitale, un tema dinamico per PS3 e degli avatar bonus utilizzabili sul PSN.

God of War: Ascension - Special Edition è invece meno corposa ma comunque interessante. Questa edizione contiene la custodia del gioco steelbook, gli XP doppi nel multiplayer, la colonna sonora digitale del gioco, un tema dinamico per PS3 e gli avatar per il PSN.

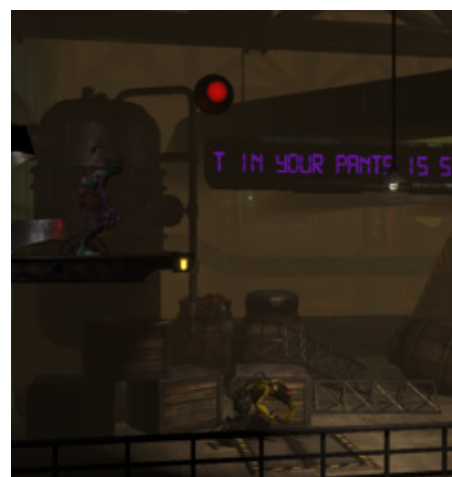
Ricordiamo che il Mythological Heroes Multiplayer Pack è disponibile anche per chi ha effettuato il pre-order del gioco.

XBox Live Arcade picchia come un **Saturn**

Si tratta di tre coin-op Sega datati 1994/96 e, nei casi di ***Virtua Fighter 2*** e ***Fighting Vipers***, già convertiti su Saturn intorno alla metà dei mitici nineties.
A quanto sembra, la storica casa nipponica sembrerebbe intenzionata a riproporre questi tre picchiaduro ad incontri in altrettante riedizioni per ***XBLA*** che, in linea con la recente prassi della ex-grande S, dovrebbero essere in seguito replicate su PC e PlayStation 3 (PSN). Al di là dei più noti Virtua Fighter 2 e Fighting Vipers, incuriosisce la scelta di Sonic the Fighters, VS beat'em up decisamente meno conosciuto che comunque era già stato oggetto di due trasposizioni per GameCube e PlayStation 2.

Sinfonia della notte su PSN

Castlevania: Symphony of the Night, apprezzatissimo action-adventure / action RPG sviluppato da Konami nel 1997 (versioni: PlayStation e Saturn), beneficerà presto di una riedizione per PlayStation 3 che sarà rilasciata su ***PSN Europeo*** a partire dal ***10 Ottobre*** (prezzo: ***€ 12,99***).

Oddworld: Abe's Oddysee New N' Tasty! L'HD remake di **Abe's Oddysee**

In occasione dell'***Eurogamer Expo*** di Londra, lo sviluppatore Oddworld Inhabitants ha mostrato ***Oddworld: Abe's Oddysee New N' Tasty!***, ovvero il remake "integrato" in HD di Oddworld: Abe's Oddysee, noto cinematic platform per PlayStation datato 1997.
Il rilascio digitale di Abe's Oddysee: New 'n' Tasty! (Abe HD) è previsto per l'autunno del 2013 nelle versioni: PC, XBox 360, PlayStation 3 e PS Vita.

Ridicolizzata perchè gioca a **World of Warcraft**

Coleen Lachowicz, candidata Democratica al Senato per lo Stato del Maine, è anche un'appassionata di ***World of Warcraft*** e non manca di parlarne sul suo blog. Ebbene, questo suo hobby videoludico è stato pubblicamente messo alla berlina da ***David Sorensen***, portavoce del partito Repubblicano nello stesso Stato di Stephen King. La passione per World of Warcraft esternata dalla ***Lachowicz***, infatti, è stata additata da Sorensen come un sintomo di dubbia maturità, esprimendo, peraltro, delle riserve sull'effettiva capacità della candidata di prendere decisioni importanti.

Questo bizzarro attacco "politico" a sfondo videoludico si è addirittura tradotto in un sito internet ad hoc mirato a ridicolizzare la "WoW fan" che, com'è ovvio, non ha mancato di replicare prontamente con le seguenti dichiarazioni:

"... è assurdo essere presi di mira perché si gioca online... [sottolineando, tra le altre cose, che i videogiocatori statunitensi ammontano a 183 milioni] *Quello che è davvero assurdo è che i Repubblicani criticano i miei passatempi anziché guardare ciò che hanno fatto ad Augusta negli ultimi due anni. Invece di parlare di ciò che hanno fatto per la gente del Maine, si divertono a prendermi in giro perché mi piacciono i videogame. Sapevarte che ci sono più ultracinquantenni che giocano con i videogame rispetto a chi ha meno di diciotto anni? Come giocatrice mi sento in buona compagnia, con gente come Jodie Foster, Vin Diesel, Mike Myers e Robin Williams. Magari è il partito Repubblicano che sta perdendo il contatto con la realtà."*

Possibile bundle **PS3** e **PS Vita** insieme

PlayStation 3 + PlayStation Vita prossimamente in vendita in un singolo bundle? ***Fergal Gara*** di Sony UK rivela che si tratta di un'ipotesi piuttosto concreta:

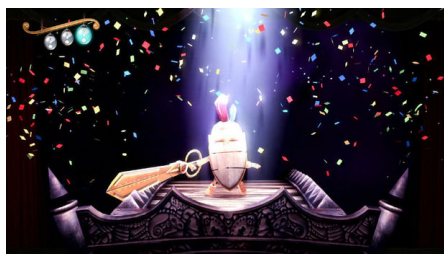
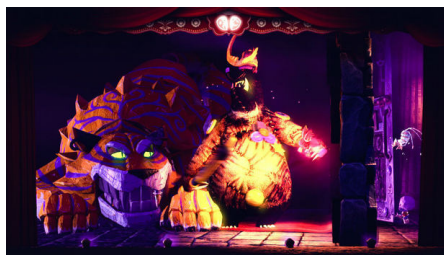
"Fare un bundle con PS3 e PS Vita insieme? Non abbiamo assolutamente nulla in contrario, e non è escluso che potremmo farlo entro Natale, se volessimo. Non c'è nessuna ragione per la quale non dovremmo creare un bundle 'Vita + PS3', che potrebbe includere giochi che utilizzano il cross-play, e anche un abbonamento PlayStation Plus utilizzabile da entrambi i dispositivi."

Puppeteer: il nuovo platform di **SCEJ** è ispirato a **Dynamite Headdy** e **Parodius**

Stando alle dichiarazioni rilasciate da ***Gavin Moore*** di ***SCE Japan Studio***, ***Puppeteer***, il nuovo platform "à la Dynamite Headdy" che arricchirà la ludoteca PlayStation 3 nel corso del 2013, sarà il risultato di un'ideale incontro tra il suddetto titolo Treasure e lo shoot 'em up Parodius:

"Tutti lo riallacciano a Dynamite Headdy. Io sono grande fan di Mario sin dall'inizio e ho passato l'infanzia a giocare a questi titoli. E ho sempre amato gli sparatutto 2D a scorrimento laterale."

"Ricordi Parodius di Konami? Con tutti quei personaggi stranissimi? Potevi essere un omino su una tavola da surf che sparava siringhe contro ballerine di can-can, gatti pirata e barche di pinguini e così via. Ecco, per capire cosa è Puppeteer bisogna tenere a mente questo e Dynamite Headdy. Dall'unione di questi due titoli nasce Puppeteer."

"Per finirlo, servono almeno 15 ore. E questo è possibile solo giocando di corsa, senza cercare gli oggetti segreti e senza aver trovato tutte le teste."

Valve starebbe pensando al terzo episodio di una nota serie, ma...

... forse non è esattamente quello che state pensando, visto che il writer ***Chet Faliszek*** ha di fatto "deviato" le aspettative su un'altra serie di successo firmata dalla nota casa americana: Left 4 Dead. Nel corso di un'intervista rilasciata ad Eurogamer, infatti, Faliszek ha dichiarato quanto segue:
"Sapete, potrà succedere prima o poi lungo la strada [...] *D'altronde, lo direi per tutti i nostri giochi. Quindi non è una promessa di quando e dove".*
"Amo davvero lavorare su quella serie. È una delle mie preferite, è così divertente lavorare con quei personaggi e quel mondo. Amo gli zombie e l'horror."

Si profila un ***Left 4 Dead 3*** ?

Un nuovo **first-person stealth action adventure** incontra i favori della critica

Il nuovo titolo di ***Arkane Studios*** si profila come un validissimo first-person stealth action adventure, facendo registrare una sfilza di valutazioni positive da parte della stampa internazionale:

GameArena - 10
The Escapist - 5/5
Ausgamers - 9.6
CVG - 9.5
GamesMaster - 95%
Atomic - 95%
IGN - 9.2
PC Gamer - 92/100
Digital Spy - 4/5
InsideGames - 92/100
JeuxVideo - 19/20
Polygon - 9
Destructoid - 9
EDGE - 9
OPM UK - 9
Strategy Informer - 9/10
Gamespot - 9
Gamefront - 90/100
Joystiq - 4.5/5
GameSpy - 4.5/5
G4TV - 4.5/5
1UP - A+
GameInformer (US) - 8.75
Eurogamer.net - 8
GiantBomb - 4/5
Kotaku - "YES"
God is a Geek - 10/10
HardGame2 - 9.5/10
TheSixthAxis - 9/10
Videogamer - 8/10
GamerZines - 95/100
Mundogamers - 10/10
3djuegos.com - 9.5/10
Tallon4.com - 9.5/10
Hobbyconsolas.com - 94/100
Meristation.com - 9.4/10
Eurogamer.es - 9/10
Blogocio.net - 9/10

Di seguito una breve descrizione di ***Dishonored***, la cui distribuzione è prevista per il 12 Ottobre nelle versioni PC, XBox 360 e PlayStation 3:

"Dishonored, il gioco d'azione in prima persona di Arkane Studios, ti mette nei panni di un assassino soprannaturale spinto dalla vendetta. Elimina creativamente i tuoi bersagli grazie al sistema di combattimento flessibile, combinando le abilità soprannaturali con le armi e gli oggetti a tua disposizione. Insegui i tuoi bersagli protetto dall'oscurità o attaccali brutalmente ad armi spianate. Il risultato di ogni missione dipende dalle scelte che farai."

Il film su **Metal Gear Solid** si farà

In occasione dell'***Eurogamer Expo***, il celebre game designer ***Hideo Kojima*** ha rilasciato alcune dichiarazioni relative al futuro film su ***Metal Gear Solid***.

Stando alle parole dell'autore nipponico, il protagonista della pellicola non sarà Big Boss, ma ***Solid Snake***, che sarà interpretato da un attore sconosciuto (in principio pensarono a ***Hugh Jackman***), mentre lo stesso Kojima si limiterà ad un ruolo di supervisore. Il film su Metal Gear Solid vedrà ***Avi Arad*** in veste di produttore.
Per chi non lo sapesse Arad é stato il produttore di tantissimi "Marvel Comics Movies" come: X-Men, Spider Man, Iron Man, Hulk e l'ultimo Thor.

"Wesker & Son": ecco la nuova macelleria di **"carne umana"** aperta a Londra da **Capcom**

Si tratta di una "bizzarra" iniziativa promozionale attuata da Capcom in previsione dell'avvenuto attesissimo lancio di ***Resident Evil 6*** .

Quest'"eccentrica" macelleria di "carne umana" vende, in realtà, normalissima carne animale tagliata e "trattata" per riprodurre parti del corpo umano, come braccia, mani, busti e membri.

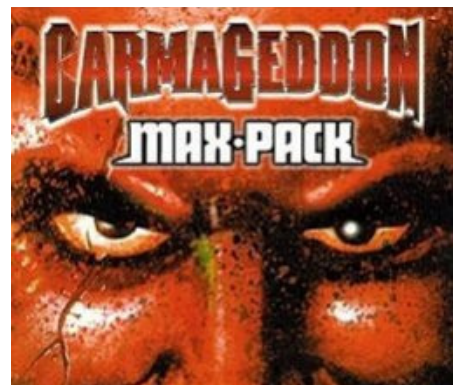
Ecco the Dolphin: si profila un nuovo capitolo?

La serie inaugurata da ***Ecco the Dolphin*** (1992/93), noto action-adventure per Mega Drive e Mega CD, potrebbe arricchirsi in futuro di un nuovo capitolo.

Lo ha rivelato ***Ed Annunziata***, storica firma, per l'appunto, di Ecco the Dolphin e attuale co-promotore di un ritorno del popolare delfino.

Stando a quanto comunicato dallo stesso Annunziata tramite un post in Twitter, ***Sega*** sarebbe ben disposta nei confronti di un nuovo ***"Ecco Project"*** che vedrebbe coinvolti il game designer ***Scott Foe*** e il musicista videoludico ***Spencer Nilsen***, già autore delle colonne sonore di ***Ecco the Dolphin ed Ecco: The Tides of Time*** per Mega CD.

Un Max Damage "d'annata" (1997) disponibile su **GoG**

Carmageddon Max Pack, la riproposizione compatibile con i più recenti sistemi operativi dell'originale ***Carmageddon*** (1997) integrato con la sua ***Splat Pack*** expansion, è ora disponibile su ***GoG.com*** (prezzo: $ 9,99).

Doom

10 dicembre 1993: e fu l'apocalisse.

di gianluca**santilio**

Il più grande cataclisma dell'intera storia del videogioco non fu la crisi del 1983, ma DOOM!
Che alla id Software ci lavorassero dei geni già si era capito, ma che quella gente fosse capace di partorire un opera d'arte di simili proporzioni non si poteva sospettare. DOOM è storia, DOOM è IL first person shooter.
Nuovi termini di paragone furono stabiliti da questo gioco: innanzitutto la grafica, in quanto per la prima volta ci viene offerto un mondo tridimensionale (anche se ottenuto con uno stratagemma, per quanto geniale) interamente texturizzato ad una fluidità impensabile, con elevatissimo dettaglio e una personalissima e azzeccatissima atmosfera a metà tra il fantasy e il cybernetico; poi la giocabilità, a livelli mai visti su PC per un gioco d'azione, con un ritmo frenetico, mozzafiato, irresistibile; infine, signori, la violenza, anzi, l'ultraviolenza!!!! In un mondo in cui si saltava sulle piattaforme con Sonic e ci si scandalizzava per la violenza di giochi come Street Fighter 2, DOOM ci permetteva di imbracciare una motosega e andare in giro per i livelli mutilando umani e mostri, in cimiteri di croci rovesciate e fiumi di sangue che scorrevano sotto i nostri piedi. Fu uno shock, lo fu per tutti. Era così sconvolgente che non si capiva se esserne spaventati o attratti. Era spaventosamente attraente. Per di più, data la sua natura shareware, DOOM invase l'universo: uffici, scuole, qualsiasi computer in qualsiasi ambiente aveva DOOM, ogni minuto era buono per staccare dalle proprie attività e iniziare a far saltare qualche tonnellata di nemici. Esso segnò un'impennata dell'infinita diatriba violenza-videogiochi, forse mai come in questo caso giustificata: orde di minorenni, anche bambini, erano esposti alla violenza inimmaginabile di un gioco che poteva essere davvero traumatico per una mente di per sé fragile. Io stesso, che non ero un bambino, venivo sinceramente provato da quelle stanze con luci intermittenti in cui altro non si vedeva che mostri assetati di sangue che mi lanciavano addosso di tutto, in cui la mia unica possibilità era di sparare all'impazzata tentando di seminare più morte possibile. E alla fine era meraviglioso. Allucinante. DOOM ti fa sentire onnipotente, ti fa scorrere l'adrenalina nel sangue come nessun altro e l'essere calati in un ambiente così malefico come quello propostoci amplifica la nostra ira, accresce la nostra aggressività e ci trasforma in freddi dispensatori di morte. Ma in DOOM la violenza è parte integrante del gameplay e non gratuito spettacolo. Non è un modo per vendere più copie di un gioco come tante volte è capitato, non è un pretesto per catalizzare l'attenzione su un prodotto senza qualità, è semplicemente un elemento imprescindibile per creare quest'atmosfera studiata da un John Romero in stato di grazia. La qualità del prodotto, infatti, è fuori discussione: i livelli sono tanti e particolarmente vari, soprattutto con un level design di fattura sopraffina e un engine semi-3D che è una perla capace di permettere persino ai possessori di vetusti possessori di 386 di poter giocare decentemente. Il gioco era diviso in tre episodi, di cui il primo distribuito gratuitamente sulla falsariga di Wolfenstein 3D, di difficoltà crescente e di ambientazione sempre più infernale: DOOM infatti parte tra ambientazioni futuristiche, piene di strutture fatte di metallo e nemici umani per proseguire sempre di più richiami fantasy. La trama non è mai interessata a nessuno ed è davvero essenziale, ci troviamo su Marte e l'unica cosa che sappiamo è di non avere amici e di dover ammazzare tutti. La sceneggiatura era talmente inconsistente che il protagonista del gioco non ha neanche un nome, viene semplicemente definito "doomguy" o "doom marine". L'arsenale presente in DOOM rappresenta un pezzo di storia: tra gli altri, indimenticabili sono, infatti, la motosega, l'esageratissimo BFG9000 e l'arma che da allora fu inserita in ogni fps, il fucile a pompa! Ognuna di esse era perfettamente differenziata dalle altre e il gioco proponeva varie situazioni in cui bisognava sapientemente scegliere l'arma migliore per evitare game over prematuri e lo stile necessario a usare lo shogun era veramente particolare, con i suoi lunghi tempi di ricarica e la notevole ma non esagerata potenza. Uno spasso.
DOOM fu anche il primo grande gioco a spopolare in internet e prima ancora nelle bbs, dove potevamo trovare una miriade di nuovi livelli costruiti da semplici giocatori (alcuni dei quali divenuti rinomati level designer), nuove armi, nuovi nemici ma soprattutto total conversions, insiemi di file che modificavano così profondamente il gioco da trasformarlo in qualcosa di completamente diverso, a partire dall'ambientazione per finire con le meccaniche di base. Tutto ciò ingigantì la fama di DOOM e ne allungò la longevità a tal punto che ancora oggi la sua community è attiva e sforna con una certa regolarità qualcosa di nuovo.

"Non vi sono dubbi: DOOM è immortale. Lo è perché ha fatto storia ma soprattutto perché continua a vivere nel vero senso della parola: basti pensare che il lungamente atteso film è arrivato solo nel 2006 e che tutt'oggi questo gioco viene convertito su qualunque console o cellulare. L'alchimia del gioco perfetto è racchiusa ancora qui dentro, cattiveria, rivoluzione e arte programmatoria non hanno mai trovato una combinazione migliore di questa."

Cadillacs & Dinosaurs

di sandro**prete**

All'inizio degli anni '90, Capcom era sinonimo di picchiaduro a scorrimento, sfornava giochi come se fossero pane ed aveva l'abitudine di trasformare qualsiasi brand in un'allegra scazzottata (tranne per Bud Spencer e Terence Hill, che, sono sicuro, qualsiasi lettore di queste pagine avrebbe voluto per una volta impersonare in qualche titolo Capcom). Ennesima prova di quanto detto sopra è questo Cadillacs and Dinosaurs, fumetto relativamente famoso, da cui la casa di Street Fighter ha tratto ispirazione.

In confronto, però, a molti titoli simili della stessa Capcom, qui ci troviamo a seguire un plot narrativo più o meno interessante sottolineato più volte da brevi intermezzi in cui i personaggi si lanciano in semplici dialoghi. E così che ci troviamo nel 2513, il mondo è ridotto ad un cumulo di macerie, le città sono sommerse dalle acque e per di più sembrano ritornati i dinosauri grazie ad un pazzo scienziato che vuole creare una nuova razza ibrida sfruttando l'intelligenza umana e la forza, appunto, dei dinosauri. Di tutto il mondo, quattro coraggiosi giovani non ci stanno e si lanciano alla volta del laboratorio del pazzo scienziato facendo allegramente a schiaffi con chiunque si pari davanti. Come da tradizione picchiaduristica, nella scelta del nostro alterego dovremo tenere in considerazione vari fattori: potenza, velocità e abilità nell'uso delle armi, che in questo caso risultano abbastanza distinte e varie, adattandosi bene allo stile del giocatore. Troviamo quindi Jack, capo della banda, che è il classico personaggio bilanciato, poi a seguire c'è la maggiorata Hannah, abile nell'uso delle armi, il simpatico Mustapha che è il veloce del gruppo (e pure il più selezionato, almeno dalle mie parti) e per finire Mess che fa della forza estrema la sua peculiarità. E' evidente che i programmatori si siano un po' sforzati per dare una maggiore varietà nei personaggi e non solo. Già dalle prime battute si può notare una certa diversità nelle azioni da parte dei combattenti, che si esibiranno nelle classiche scazzottate Capcom con la possibilità di correre, saltare ed effettuare tutta

una serie di mosse (tra cui quella "spazza tutto" che farà perdere un piccola quantità di energia) ma con l'aggiunta di tutta una serie di armi che si potranno trovare sparse negli 8 stage. Ce ne sono veramente di tutti i gusti: si va da coltelli, bastoni, pistole, fucili, mitragliatrici a bombe a mano, dinamite, lanciarazzi, con la possibilità di recuperare dalle casse distrutte anche le munizioni. Questa piccola feature, poco presente nei beat'em up dell'epoca, darà un po' di pepe all'azione, rendendo il tutto più vario. Lo stesso si può dire del livello a bordo della mitica Cadillac che saprà spezzare ulteriormente nel modo giusto un'azione, che per stessa natura del genere "picchiaduristico", risulterebbe altrimenti ripetitiva. Positivo è che il gioco Capcom scorre molto piacevolmente, divertendo e non stancando, complice anche la giusta lunghezza dei livelli che risultano ben strutturati e diversificati. A non stancare è anche la buona varietà di tutta la fauna da prendere a calci, trovandoci a combattere contro nemici di tutti i tipi: classici scagnozzi, ciccioni barbuti, nani salterini, grossi energumeni, mostri schifosi, dinosauri di ogni specie e boss di fine livello molto impegnativi che ci sapranno far spendere più di un gettone. In generale, il livello di difficoltà di C&D si mantiene sull'impegnativo andante, con gli stage finali che si riempiranno di nemici da picchiare. In aiuto arriva la possibilità di intraprendere l'avventura con tre giocatori contemporaneamente, sarebbe stato ideale poter sfruttare tutti e quattro protagonisti, ma evidentemente il motore grafico non sarebbe riuscito a tenere il passo.

Passando al fronte tecnico, si può notare come il titolo Capcom non sia invecchiato per niente male, risultando gradevole anche al giorno d'oggi. Tutti gli sprite, dai protagonisti ai personaggi presenti sono disegnati e animati in maniera egregia, lo stesso si può dire delle ambientazioni degli stage, che, pur non presentando una grande profondità negli sfondi, sono comunque disegnati bene. Insomma, il CPS1 è stato sfruttato più che discretamente dai grafici giapponesi. Anche la parte sonora risulta piacevole, con dei buoni effetti e campionamenti vocali, con le musiche in sottofondo orecchiabili dallo stile "finalfightiano".

"Cadillacs and Dinosaurs è un picchiaduro a scorrimento ottimamente confezionato, forse uno dei migliori dell'epoca: divertente, dotato di una buona varietà d'azione (grazie a piccoli espedienti come l'inclusione di numerose armi da utilizzare e del livello alla guida della Cadillac) e di una ben nutrita schiera di nemici. Gli unici difetti che gli si possono attribuire sono congeniti al genere e quindi una, alla lunga, ripetitività del ritmo di gioco e una difficoltà sopra la media (e data la sua natura di coin op mi sembra più che ovvia)."

Flashback

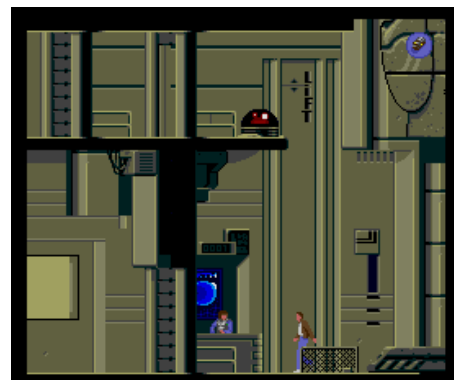
FLASHBACK NON E' IL SEGUITO DI ANOTHER WORLD!

di maurizio**tirone**

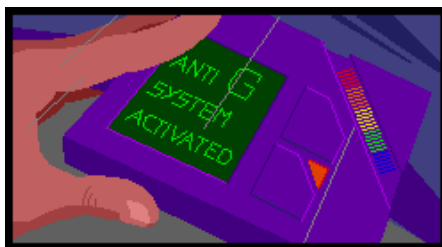
Trovandomi a recensire (dopo averlo completato per la "sola" seconda volta nella mia seppur lunga carriera videoludica) un videogioco del calibro di Flashback, la prima cosa che sobbalza nella mia mente è una precisazione: FLASHBACK NON E' IL SEGUITO DI ANOTHER WORLD! Nel periodo in cui Flashback fu programmato, dopotutto, i sequel non erano una "facile norma" come avviene nel presente, tantomeno George Lucas, spostando lo sguardo al cinema, ci aveva ancora abituati a spulciare dietro le origini di una saga. Che sia di materia cinefila o videoludica, la voglia di perpetuare una storia di successo è sempre stata alta, specialmente nell'utenza appassionata di videogiochi che, spesso, non si vedeva accontentata dal ricevere i tanto agognati sequel dei titoli amati. Non era affatto difficile, dunque, per la nostra fantasia, arrivare ad accomunare titoli fra loro che, di fatto, non avevano nulla da condividere se non lo stile del gameplay, etichetta distributrice e, casomai, i nomi dei programmatori.

Tornado al titolo oggetto di recensione e relativo "falso" prequel, la questione fu ancora più delicata poiché Another World, nel 1991, fece letteralmente impazzire chiunque fosse incappato nei sui floppy disk, con un seguito "ufficiale", Heart of Alien, che non fu mai portato su macchine Amiga. Lo spasmo di un seguito, quindi, era quantomeno palpabile in tutta l'utenza di questa beneamata macchina. Quando nel 1993 arrivò Flashback, in copertina aleggiava lo stesso logo del precedente prodotto, quella Delphine Software che tra le proprie fila vantava mostri sacri della programmazione come Eric Chahi e Paul Cuisset. Il primo dei due è (quasi) l'unico responsabile dietro Another World, mentre il secondo, insieme al suo staff, era l'artefice di Flashback. Entrambi i programmatori, tuttavia, avevano già lavorato spalla a spalla sempre sotto etichetta Delphine Software per realizzare un'altra grande avventura grafica di fine anni Ottanta, quel Future Wars che vedeva Eric Chahi alla direzione grafica, mentre Paul Cuisset si preoccupava del codice. A tutte queste assonanze va aggiunto che entrambi i titoli sono spiccatamente degli action adventure con spruzzatina da platform game, entrambi di taglio cinematografico con a seguito uno stile grafico a poligoni non tanto di norma per il periodo. Cut scenes e storyboard a base di alieni chiudevano un quadro che facilmente riusciva a fare breccia nei nostri cuori, assegnando quell'inopportuno "sequel" al titolo di Paul Cuisset.

Chiusa questa parentesi, lasciate che vi parli di questo piccolo gioiello della programmazione che, ancor'oggi, riesce a mantenere valida la definizione di "fuoriclasse" assegnatagli da quei giocatori che lo hanno gustato e terminato.

Flashback è pura antologia di action-adventure, giocandolo sembra di trovarsi dinanzi a quei film che hanno fatto la fortuna di attori come Schwarzenegger e Stallone dove, al di sotto di una trama fitta d'intrighi e cospirazioni, trovava spazio l'azione pura costituita da rocambolesche sparatorie e fughe mozzafiato. Ecco, Flashback coglie in pieno quello stesso spirito tramutandolo in videogame, trascinando il videogiocatore in situazioni dove sia la materia grigia sia la mano lesta sul joypad/stick saranno chiamate in causa per proseguire correttamente nella vicenda. A dire la verità, comunque, in Flashback sarà la componente action a farla da padrona, tramite sparatorie a tutta birra che ingaggeremo contro gli ostili alieni. Non a caso, infatti, settando il livello di difficoltà nel menù iniziale, scegliendo tra easy, normal e hard si andrà ad incidere sulla sola quantità dei nemici, bassa partendo da easy, sempre più alta scegliendo tra normal e hard (e vai di sparatorie continue!), mentre tutto il resto, cioè gli enigmi, resteranno i medesimi. La parte "cervellotica" del gioco, come già accennato, non si rivelerà particolarmente acuta, richiedendo nella maggior parte dei casi la sola ricerca di tale chiave per aprire tale porta, quest'ultima collocata (ovviamente) all'altro capo del livello in corso. Il tutto è intervallato da situazioni leggermente più intricate come quando, per acquistare un biglietto utile al viaggio di ritorno sulla Terra, ci ritroveremo indaffarati in molteplici situazioni tra cui, tanto per fare un esempio, lavorare da facchino! L'inventario in nostro possesso, richiamabile tramite il tasto F1, conterrà al suo interno varie icone rappresentanti il nostro arsenale degno del miglior agente 007 come: tessere, chiavi, pistola, cinture gravitazionali e via discorrendo. Insomma, tutto il necessario utile per farci uscire da una situazione ad alto rischio come quella proposta in Flashback.

Tecnicamente siamo su livelli di vera eccellenza: lì dove ho segnalato la presenza di grafica poligonale nell'intro, nell'outro e nelle scene d'intermezzo, nel gioco vero e proprio verremo, invece, catapultati in un ambiente costituito da schermate fisse disegnate a mano d'indubbia originalità. La grafica degli scenari usata in questo prodotto si potrebbe definire "quasi unica", o perlomeno difficilmente replicabile. Lo stile del disegno è minimale quanto incisivo, astruso nel suo mostrarsi "estraneo" agli occhi dello spettatore, colmo di tecnologia mista a primordialità, come mostrato proprio nel primo livello dove, in una foresta fitta di rami delineati da morbide e improbabili curve, trova spazio la pura meccanica fatta di ascensori, passerelle e ponti levatoi. Tutto sommato, comunque, l'intero parco grafico mostrato in questo lavoro della Delphine Software non lascerà mai veramente di stucco, poiché, in realtà, spetterà ad altro tale compito. Parliamo della monumentale animazione del nostro eroe che delizierà lo spettatore accarezzandolo con soffici movimenti talmente realistici da far impallidire prodotti odierni stracolmi di animazioni poligonali. La tecnica usata per creare tale spettacolo in movimento è il famigerato rotoscoping (antenato del motion capture, cioè quella particolare tecnica di animazione che

prevede il filmare movimenti da un soggetto reale, passando in secondo momento il tutto alla digitalizzazione) già ammirato in titoli come Prince of Persia e Another World ma a differenza di quest'ultimo, in Flashback ogni fotogramma è precalcolato. Vedere scorrazzare il nostro alter ego digitale sullo schermo è una cosa meravigliosa: salti, corse, arrampicate, tutto eseguito nel modo giusto, senza che sbavatura di sorta possa interrompere quell'idilliaco godere che, puntualmente, sarà iniettato nel videogiocatore di turno. Non si pensi comunque che tale cura dei movimenti sia stata dedicata al solo personaggio principale, poiché tutto il comparto nemico godrà della medesima e intensa attenzione. Un vero spettacolo!

L'audio si presenta con una title track atmosferica al punto giusto e con "spezzoni" musicali in-game nella media. In Flashback, di fatto, le sinfonie non saranno una costante compagnia, bensì si faranno ascoltare solo per evidenziare passaggi più o meno importanti. Per il resto del comparto audio, invece, avremo oltre che effetti ambientali come cinguettii nella foresta e ventole meccaniche nei sotterranei, tutta una serie di sfx discretamente eseguiti. Una nota di merito va sicuramente all'effetto sonoro creato per lo sparo della nostra arma (e quella dei nemici), di eccellente caratura. Potente e pompato quanto basta, quest'ultimo restituisce quasi la sensazione di poterne percepirne la potenza distruttiva ad ogni click effettuato,

trasformando ogni sparatoria in un festival di esaltazione estrema scaturita da tale effetto. Inciderà ovviamente sul tutto avere un buon impianto audio collegato al proprio computer.

Grandissima la cura risposta anche nella stesura della trama, coinvolgente ed entusiasmante, scivola via con uno stile sci-fi di prim'ordine. Si parla della "solita" invasione aliena, certo, ma per nulla scontata e diretta con dovizia da buon cineasta. Ottimi anche i pochi colpi di scena, che vanno ad arricchire un copione composto di alieni, lobotomie, sparatorie, fughe, scoperte e cospirazioni planetarie, tutto lasciato nelle fervide mani del videogiocatore che altro non chiede di portare a compimento questa fantastica avventura, evitando un'invasione aliena e restituendo, allo stesso tempo, la memoria persa all'interprete principale: Conrad B. Hart.

"Videogioco d'indubbia qualità e importanza storica, fuoriclasse nel periodo d'uscita tanto quanto perla da ricercare nell'affollato mondo del retrogaming. Non giocarlo e conoscerlo equivale a perdersi un rilevantissimo esponente della cultura videoludica. Flashback, ieri come oggi, si presenta come un grande esempio di action-adventure, e lo sarà anche per le generazioni a venire.
Semplicemente monumentale!"

Note:

• Flashback, oltre ad essere disponibile per il sistema scelto per la recensione (Amiga OCS-ECS), esiste nei formati Acorn Archimedes, Mega Drive, MS-DOS (Floppy Disk & CD-Rom), NEC PC-9801, SuperNes, Mega-CD, FM Towns, 3DO, CD-I, Atari Jaguar, Mac OS, iOS, Symbian.

• Su Amiga OCS-ECS, Flashback è situato su quattro floppy disk non installabili su hard disk. Per ovviare a questa piccola mancanza si può comunque fare affidamento sulla famigerata distribuzione WhdLoad benché, giocato tramite floppy, caricamenti e relativo swap disk risultino del tutto indolore. Il gioco e tradotto in ben quattro lingue tra cui, fortunatamente, anche l'italiano.

• Nel corso del 1995, Paul Cuisset e soci, sempre sotto etichetta Delphine Software, ripresero in mano il brand di Flashback con il seguito ufficiale Fade to Black, prodotto in accoppiata con Electronic Arts. Trattasi di uno tra i primi action adventure interamente 3D, prima ancora che la signorina Lara Croft entrasse prepotentemente nell'immaginario collettivo videoludico. Fade to Black continua la medesima narrazione di Flashback dove quest'ultimo termina, tramutandosi in un must-have da ripescare per tutti coloro che abbiano la voglia e l'interesse nel sapere che fine abbia veramente fatto Conrad B. Hart. Il titolo in questione è disponibile nei soli formati PSOne e DOS CD-Rom.

• Ultimamente è stato ideato un motore grafico dal nome Reminescence, che permette di caricare il titolo recensito su diversi sistemi odierni senza incappare in errori e incompatibilità di sorta. Reminescence, nel momento della stesura dell'articolo, è disponibile per Windows, AmigaOS 4.x, Android, GP32, PalmOS, Sega Saturn, Sony PSP, Sony PS2.

Recensione

Codemasters CD Games Pack

Se vi ponessero la domanda: ma il Sinclair spectrum 48k nel 1989 caricava i giochi solo da cassetta? La risposta che molti darebbero è sì. Ma io vi dico no: lo Spectrum caricava i giochi anche da CD… Incredibile a dirsi e a crederci, ma è pura verità.

di lucazabeo

Dizzy

BMX Simulator

ATV Simulator

Nel 1989, la Codemasters, azienda che produceva software low budget per tutti i sistemi 8bit e anche 16bit, con giochi che variavano da 5.000 lire a 18.000 lire, non sempre con risultati eccellenti e prodotti di qualità se si fa eccezione per la saga di Dizzy, BMX, ATV e altre poche ancora, uscì sul mercato con un qualche cosa che nessuno aveva mai pensato e osato fare: il CD Game Pack Spectrum.

Il Cd Game Pack si componeva di un CdRom, una cassetta e un'interfaccia.

L'interfaccia era formata da un jack da 3.5 da collegare all'uscita cuffie del lettore CdRom e andava collegata attraverso la porta joystick Kempston o la porta joystick del +2 o +3; all'epoca i lettori CdRom portatili erano rari e costosi, era più facile avere un lettore collegato all'impianto Hi-Fi e quindi il cavo dell'interfaccia era lungo 2mt.

Il funzionamento era molto semplice: una volta collegata l'interfaccia, andava caricato il programma dalla cassetta, che, oltre a caricare i giochi, permetteva di regolare il segnale audio, se si vedeva rosso il volume era troppo alto o basso, se si vedeva verde il segnale era ok.

Successivamente si selezionava la traccia del gioco da caricare, e dopo un'attesa di circa 40/50 secondi si poteva iniziare a giocare.

Com'era possibile che si potessero caricare i giochi da cd, tenendo conto che in fin dei conti altro non erano che tracce audio, e in così poco tempo?

Facciamo una premessa:
I giochi contenuti nelle cassette audio sono generalmente codificati in tre parti:

Un loader: che specifica il nome del programma, la quantità di memoria che deve essere utilizzata dal computer e la locazione, le informazioni riguardanti il linguaggio usato nel programma.
Un sync: specifica la frequenza dei dati registrati, e spesso veniva usato per caricare una schermata grafica iniziale, nonché il primo e ultimo byte per verificare che il programma fosse integro
Infine i dati veri e propri, che venivano caricati per ultimi.

I lettori a cassetta audio comunque non potevano lavorare in maniera duale, ossia leggere e scrivere contemporaneamente, inoltre non permettevano la ricezione di più segnali nello stesso momento e il segnale audio poteva sì essere accelerato leggermente con i cosidetti Fast Loader, che altro non erano che dei velocizzatori di segnale audio, ma con il rischio che se la testina non era ben allineata o leggermente usurata e se anche il nastro non era perfettamente allineato molti byte si perdevano e addio gioco.
Ultima cosa, le forme d'onda audio (lo stridulo che si sentiva quando si caricano i giochi o si spedisce un fax, per esempio) specificano il tipo di bit, un rumore stridulo corrisponde a un dato 0-bit, mentre lo stesso stridulo di durata doppia corrisponde a un dato 1-bit.

Questo per far capire i limiti della cassette audio, e ricordiamo che mediamente un gioco si caricava in 5 minuti (o anche di più se i giochi erano da 128k).

La premessa era doverosa perché il sistema "inventato" dalla Codemasters rivoluzionava invece il sistema di lettura dei giochi: ormai tutti, o quasi, avevano la porta joystick e quindi non serviva un hardware sofisticato o dedicato e non poteva entrare in conflitto con altre periferiche. La porta joystick permette di avere più segnali in entrata (esempio: direzione su e sparo nello stesso momento). Non tutti i 9 pin di ingresso vengono utilizzati ma si hanno

Indoor Soccer

Twin Turbo VO

7 ingressi, che non hanno bisogno di essere sincronizzati.

L'interfaccia della Codemasters, quindi, non era altro che un convertitore di segnale analogico/digitale che sfruttava i vari ingressi della porta joystick e questi segnali erano "letti" dal programma che bisognava caricare dalla cassetta (un programma di 150kbyte), fornita in dotazione.
Ma invece di essere un classico Fast Loader monotraccia era un Multi Loader che sfruttava la maggiore gamma di segnale di un CdRom e i 7 ingressi joystick singoli.

I giochi non sono tutti degli "indimenticabili", anzi, a volte è meglio non averli mai visti, ma classici come Dizzy, BMX, Soccer (nelle varie sfumature) sono comunque interessanti, da evitare come la peste Twin Turbo VO.

Alla Codemasters, va il merito di aver avuto la vista lunga su quello che in pratica ha rivoluzionato il settore audio e computeristico, il CdRom, purtroppo come tanti pionieri ha pagato lo scotto di un mercato non ancora pronto (i lettori CdRom costavano veramente tanto nel 1989), di un lento declino delle macchine a 8 bit verso i 16 bit, e del suo nome che all'epoca era sinonimo di giochi, sì economici, ma con una qualità bassissima.

Nei progetti della Codemasters, il sistema di caricamento via CdRom e l'interfaccia dovevano, in teoria, creare un ulteriore incentivo, non solo per i loro giochi, ma anche per altri

Classic Games CD per Commodore64

editori di giochi, infatti l'interfaccia era stata creata tenendo conto di una compatibilità tra Spectrum, Amstrad CPC e Commodore 64, eccetto il programma della cassetta. Il progetto di un CdRom multisistema era stato già messo in cantiere, in quanto la traccia audio per ogni sistema occupava 12mb di spazio e avendone 650mb disponibili, si poteva tranquillamente attuare.

Ma il mercato non ne ha decretato il, a mio modesto parere, meritato successo, anzi le vendite furono inferiori alle aspettative e i vari progetti furono eliminati.

Oggi del CD Pack Game ci sono pochissime immagini e pochissimi video, vederlo nelle aste è rarissimo e per chi ha intenzione di acquistarlo i prezzi raggiungono quote elevatissime. La versione per Amstrad CPC sembra una leggenda metropolitana, ma confermo che è stata prodotta in pochissime copie, mentre la versione per Commodore 64 ogni tanto compare in internet, sempre a prezzi elevati, ma anche con lo Spectrum non si scherza affatto.

Inoltre, la Rainbow Arts seguì a ruota l'iniziativa della Codemasters, ma solo per il Commodore64, infatti propose un'interfaccia da collegare alla porta Datassette, con scarsissimo successo pure per lei.

"Si può quasi affermare che chi possiede il CD Pack Game della Codemaster ha in mano uno dei "Santi Graal" della storia dei giochi dei computer a 8bit."

I giochi contenuti nel CdRom al prezzo di 19.95 sterline dell'epoca sono 30 e sono economici (67 pound ciascuno), il costo a conti fatti corrisponde a circa 55.000 lire, ovvero 1834 lire a titolo tenendo conto anche della presenza dell'interfaccia., e sono:

BMX 2 (Dirt bike, standard)
Treasure Island Dizzy
Snooker
Fast Food
Rugby Sim
Jeiski Sim (part A)
Dizzy
3D Starfighter
BMX 2
Pinball Sim
11 A-Side Soccer
Pro Ski Sim
Ghost Hunters
JetSki Sim (part B)
Grand Prix Sim
Super Stuntman
Fruit Machine Sim
BMX Freestyle
ATV Sim
Street Soccer
Moto X Sim
Twin Turbo VO
Death Stalker
Indoor Soccer
Blgfoot
Arcade Flight Sim
Skateboard Sim
Soccer Skills
Street Gang Football
Super Robin Hood
Vampire
Ninja Massacre

LCD Games

Tutti nella vita hanno avuto modo di giocare o di vedere un Game & Watch, uno Schiacciapensieri o un LCD Game qualsiasi ma non tutti sanno che questi passatempi elettronici sono stati fondamentali nella storia dei videogames, semplici calcolatrici con l'aggiunta dell'audio, per molti sono oggetto di culto ed alcuni esemplari valgono svariate migliaia di euro, ma andiamo per ordine... cominciamo dall'inizio...

di alessandrotiso

La produzione di questi giochi elettronici ha origine verso l'inizio degli anni 70 (ed in alcuni particolari casi, ancora prima), inizialmente si trattava di semplici apparecchi elettronici correlati di led luminosi con i quali era possibile in un modo o nell'altro interagire. Il primo handheld conosciuto contraddistinto dalla totale assenza di parti meccaniche in movimento, e quindi interamente elettronico si chiamava Mattel Auto Race e fu prodotto nel 1976 dalla Mattel, si trattava di un semplicissimo e rudimentale videogioco elettronico nel quale bisognava guidare un auto (un trattino luminoso di colore rosso) su una strada immaginaria, il gioco era dotato di levetta per gli spostamenti a destra e sinistra, cambio a 4 velocità e pulsante di start e persino di un sistema di punteggio. Oggi Mattel Auto Race è un gioco rarissimo e molto costoso, ambito trofeo per i collezionisti piu' incalliti. Purtroppo quel famoso primo giochino portatile fu subito dimenticato grazie all'uscita subito dopo, del Mattel Football che ebbe un successo a dir poco planetario e scatenò una vera e propria guerra di produzione da parte di tutte le fabbriche di giocattoli dell'epoca.
Nel 1978 la Milton Bradley Company immesse sul mercato il Simon, un giochino dall'aspetto semplicissimo (4 tasti colorati) ma dalla giocabilità a dir poco diabolica, il gioco consisteva nel premere i bottoni nell'esatta sequenza in cui essi si illuminavano, più si procedeva nel gioco più questi diventava veloce e le sequenze sempre più lunghe. Sempre nel 78 esce il Merlin, una sorta di multigioco sulle orme del Simon ma ancora più frenetico, i giochi contenuti nel Merlin erano il Tic Tac Toe, Music Machine, Echo, Black Jack 13, Quadrato Magico E Mindbender, tutt'oggi anche il Merlin è molto ricercato dai collezionisti. Il vero boom nel mercato degli handheld scoppiò all'inizio degli anni 80, aziende come la Coleco cominciarono a produrre con enorme successo un numero spropositato di giochi portatili tra i quali delle piccole riproduzioni a led colorati di famosi coin.op dell'epoca come Pac-Man, Zaxxon, Donkey Kong, Frogger ecc. Si trattava di piccole perle di bellezza con la forma vagamente somigliante a quella dei cabinati da sala.

L'inizio degli anni 80 fu anche il periodo in cui i display lcd cominciavano a sostituire quelli che erano i led luminosi, ovviamente si perse il colore e la brillantezza dei pixel ma diminuirono nettamente i costi di produzione e la grandezza dei portatili, il cambiamento comunque non fù nemmeno tanto deleterio per l'effetto visivo dei giochi visto che vi fu l'aggiunta dei fondali a quello che prima era un nero sfondo e la definizione degli sprite a cristalli liquidi era nettamente più dettagliata e meno sbavata rispetto ai classici led luminosi, nacquero così i primi Game & Watch prodotti da Nintendo. Ben 59 giochi prodotti tra il 1980 e il 1991, un vero e proprio boom commerciale che ha fatto

Handheld Games Wall

Mattel Auto Racer

Game & Watch

tendenza entrando nelle pagine di storia e culto commerciale di quel decennio. Prodotti da Nintendo ed inventati dal grande Gunpei Yokoi (l'inventore dei tasti direzionali) divennero presto uno dei prodotti più amati dai teenagers, il loro nome è sostanzialmente un incrocio tra gioco (game) e sveglia (watch), in pratica l'idea era quella di creare dei passatempi contenenti anche altre funzioni come orologio, sveglia o calendario (data la lunga durata delle batterie al nikel su dei circuiti che assorbivano molta meno energia rispetto ai vecchi led). Visivamente i Game & Watch erano molto simili al nostro attuale Nintendo DS, avevano 2 display LCD, dei tasti direzionali, i tasti di fuoco e quelli di selezione, i giochi che furono prodotti per questi apparecchi erano in genere le fantasiose trasposizioni di successi da sala o per NES prodotti dalla Nintendo come Super Mario, Zelda, Donkey Kong, Ballon Fight ecc. oggi i Game & Watch sono i giochi lcd più ricercati in assoluto dai collezionisti, il loro successo fu tale che la stragrande maggioranza di produttori si misero al lavoro per creare delle imitazioni, alcune delle quali di discreto successo come i famosi Tiger Electronics, una serie di videogiochi lcd spaventosamente ricca ed attualmente ancora in produzione.

La Tiger nel corso degli anni ha convertito in lcd un numero impressionante di licenze come Gauntlet, Batman, Robocop, Street Fighter, Mortal Kombat, Halo, Star Wars e chi più ne ha più ne metta, giochi creati in tutti i formati possibili ed immaginabili, da quelli a forma di pupazzi a quelli integrati nell'orologio fino a quelli a forma di telecomando per Wii o di manubrio di periscopio, un'insalata pazzesca che spesso sfociava in prodotti di gusto al quanto discutibile. Altro grande successo sono stati gli Schiacciapensieri della Polistil e i meno noti Game & Time di Vtech.

Tornando alla Nintendo c'e' da dire che nel corso degli anni non si è fermata ai semplici Game & Watch ovviamente, il fenomeno si è evoluto fino a prendere la forma nel 1988 del mito indiscusso "Gameboy" , una console

Nintendo Gameboy

Tamagotchi

Barcode Battler

portatile che aveva delle carte totalmente rivoluzionarie da giocare, nonostante le sue ridotte dimensioni (mica tanto) era una vera e propria console con cartucce intercambiabili dotata di display lcd integrato, dotato di una CPU Sharp z80 a 4 MHz, una RAM da ben 8Kb e cartucce con giochi che raggiungevano gli 8Mb di dimensione, audio stereo e 4 tonalità di grigio, inutile dire che il suo successo fu tale da scatenare un ulteriore fenomeno di massa ripercosso fino ai giorni d'oggi con decine di produttori compresa la Nintendo che immettono di continuo sul mercato console portatili di ogni genere, anche se il Gameboy in effetti non fu assolutamente la prima console portatile con display integrato della storia, titolo che spetta al Microvision uscito ben 10 anni prima, nel 1979, ma certamente il Gameboy è stata la console portatile più venduta di tutti i tempi e anche la più ricca di accessori.

Ecco un elenco di tutte le aziende che hanno prodotto lcd games: *Acclaim, Actronics, Atari, Bambino, Bandai, Bazin, Casio, Castle Toy, CGL, Coleco, Commodoor, Conic, Entex, Epoch, Gakken, Galoob, Gamatronic, GCE, Grandstand, Grip Lend, Hanzawa, Innovator Electronics, Kenner, Konami, Lansv, Liwaco, Ludotronic, Masudaya, Matsushima, Mattel, Mego, MGA, Milton Bradley, Namco, Nelsonic, Nintendo, Parker Brothers, Popy Electronics, Q&Q, Romtec, Rosy, Shuco, Sears, Shinsei, Sunwing, Systema, Takara Takatoku, Tandy, Texas Instruments, Tiger, Tomy, Toytronic, Tronika, Tsukuda, Vtech, Yonezawa.*

Nel corso degli anni, alcune trovate geniali da parte di aziende hanno rivoluzionato il mercato con veri e propri fenomeni di massa come per esempio il Tamagotchi, una sorta di gochino lcd tascabile nel quale bisognava crescere il proprio cucciolo, nutrirlo, farlo giocare ecc. (cosa non nuova, già vista in Little Computer People, Sim Life, The Sims ecc.), la curiosità di questi giochi stava nel fatto che al momento dell'acquisto del gioco, il proprio cucciolo era soltanto un uovo, bisognava assisterne la nascita e tenerlo in vita fino al giorno della sua morte...I Tamagotchi sono ancora oggi commercializzati specialmente in oriente e si sono talmente evoluti che oggi i famosi PET possono persino accoppiarsi.

Altro produttore che si è inventato di tutto nel corso degli anni è stato Tomy che ha creato degli lcd in 3 dimensioni (delle specie di binocolini elettronici) e dei piccoli cabinati arcade oggi ricercatissimi, ha creato anche i famosi Barcode Battler (li ricordate? I giochi che funzionavano con i codici a barre del supermercato) oltre ad aver acquistato un mare di licenze come Hello Kitty, Lupin, Mr Do! ecc.

Molti giochi lcd sono comparsi sul display di calcolatrici scientifiche come la HP-48 e molte Texas Instrument, tra le quali la prima TI-82, la TI-83 e tutti i modelli a seguire fino alla creazione su questi ultimi, di giochi come Gran Turismo, Halo, Doom ecc. e le follie non finiscono qua, perché ne sono stati programmati persino per le macchinette per strisciare la carta di credito, le stampanti, le tastiere musicali e persino gli oscilloscopi!

Ultimamente sono comparsi sulle bancarelle cinesi dei giochi lcd (Brick Games) contenenti (a quanto riportano le confezioni) oltre 15000 giochi e qualcuno ha persino osato andare oltre i 99.9999, in realtà si tratta di poche varianti dello stesso gioco (Tetris) e i loro livelli di difficoltà.
Altro fenomeno di massa degli ultimi 2 anni sono i Sudoku elettronici, dei semplicissimi giochi lcd contenenti il famoso rompicapo da spiaggia, Sudoku appunto, se ne trovano ovunque, persino in edicola e costano dalle 5 euro fino a oltre le 20 euro e a dimostrazione del fatto che i giochi lcd sono tutt'altro che defunti c'e' anche l'abnorme produzione di videogiochi per cellulari che dalla fine degli anni 90 ad oggi è sempre più prolifica...pensare che è cominciato tutto con un serpentello resuscitato da un coin-op degli anni 80 (Nibbler) e trapiantato sui Nokia col nome più accattivante di Snake.
In Italia un'altra azienda che ha trovato il modo di sfruttare parallelamente questo fenomeno è la Clementoni che da diversi anni produce una vastissima gamma di giocattoli educativi per bambini basati sui videogame lcd, questi prodotti si differenziano da altri simili per la loro similitudine con i laptop portatili, infatti l'obiettivo dell'azienda era proprio quello di produrre veri e propri computer portatili educativi per bambini.

Per fortuna l'interesse per questo genere ludico non è per niente estinto, anzi, esistono in web moltissimi siti e portali che si occupano della loro catalogazione, il più famoso tra questi è l'Handheld Museum (***www.handheldmuseum.com***) un fantastico sito che raccoglie e cataloga tutti i videogame lcd prodotti nel corso della storia, le loro immagini,i manuali, le comparse degli handheld nei film, i sistemi per ripararli ecc. oltre ad avere un prolifico forum di discussione nel quale scambiare quattro sane chiacchiere.

Altra bellissima iniziativa è stata quella non solo di catalogare questi giochini ma anche quella di simularli sui moderni pc, ovvero

Un classico Brick Game

riproporre i famosi Game & Watch e tutti gli altri lcd game sui monitor dei personal computer in tutto il loro splendore dando la possibilità a chiunque di poter rivivere quelle meravigliose partite di un tempo in maniera del tutto gratuita. Di simulazioni ne esistono 2 tipi, quelle online e quelle scaricabili in autoexe per il windows, forse quelle online sono più immediate ma credo che chiunque voglia possedere sul proprio pc questo magnifico pezzo di storia dell'umanità, un vero patrimonio dell'umanità per la quale realizzazione dobbiamo ringraziare profondamente tutte quelle persone che hanno dedicato il loro prezioso tempo a questa causa.
Il maggior esperto italiano di simulazione lcd game (nonché uno dei maggiori esperti al mondo) si chiama Luca Antigniano (MADrigal per gli amici) con il quale ho scambiato ultimamente delle piacevoli chiacchiere, un ingegnere sardo che riporta su pc videogame lcd dal lontano 1999, una persona molto scrupolosa nel proprio lavoro ed un grande appassionato di Game & Watch il quale mi ha confidato di non aver mai avuto collaboratori, un lavoro mastodontico il suo, svolto scrupolosamente nel corso degli anni. Ecco i suoi siti:

www.madrigaldesign.it/gwmania
www.madrigaldesign.it/sim_it

Il più importante sito di emulazione al mondo (credo) invece è ***www.handheld.remakes.org*** che raccoglie i download e i giochi online relativi a tutti gli handheld riusciti a simulare al mondo (ANDATECI DI CORSA!!!).

Recensione

Asterix

di marco**marabelli**

E' un fatto noto che la Atari degli anni '80 localizzava le proprie ragioni inventive, produttive e commerciali nel nuovo continente in cui gli autoctoni americani, forti del loro status quo che li portava spesso ad essere autocomparati a vere e proprie divinità, osavano e potevano fare praticamente tutto ciò che gli passava per la mente! Tipico atteggiamento americano (peraltro mai cambiato, nemmeno di una virgola!) che spesso portava ad oscurare completamente quello che, invece, poteva essere, per Atari come per molte altre aziende non solo del panorama commerciale videoludico, il "terreno" più fertile, più produttivo ed economicamente più redditizio: l'Europa, che in questo specifico caso non era, infatti, stata propriamente "toccata" da quell'ondata apocalittica culminata con la ben nota "crisi del videogame" dell'83. Come già più volte detto in altri miei articoli, infatti, "qui da noi" si pensava quasi esclusivamente a comprare software e a giocarci, fregandosene altamente (e per certi versi era anche lecito farlo!) di ciò che succedeva dall'altra parte dell'Oceano Atlantico...

La Storia

Detto ciò, a partire da quello stesso drammatico periodo, in Europa cominciarono a proliferare numerose software house che, a differenza della Atari-U.S.A., vollero sfruttare il momento propizio per potersi accaparrare una ingente fetta del mercato locale dei videogiochi. La conseguenza estremamente positiva, sia dal punto di vista commerciale che ludico, di questa "operazione" fu la produzione di una colossale quantità di titoli di ogni genere, esclusivamente in formato PAL e perciò giocabili pressochè solo sulle console di produzione europea! Questa tendenza si stava diffondendo anche in svariate altre zone del pianeta, anch'esse come l'Europa escluse dai già noti piani commerciali di Atari, causando, com'era prevedibile, anche l'insorgere di veri e propri mercati "paralleli" ed anche delle prime forme di pirateria.
[Una ragione, questa, da sola sufficiente a spiegare l'innumerevole quantità di cartucce gioco di qualsivoglia tipo, forma, caratteristiche in generale tuttora esistenti disponibili nel solo formato PAL !]
Fortunatamente, ad un certo punto della sua lungimirante epopea, Atari si accorse FINALMENTE che l' Europa avrebbe potuto essere una grossissima fonte di guadagno, e pensò, quindi, di rendere partecipe del suo successo anche una parte di essa, anche se, in questo specifico caso, il coinvolgimento non vedeva implicato un paese piuttosto che un team di sviluppo "locale", bensì solamente uno dei personaggi europei più noti al mondo... Un personaggio immaginario, inventato da due dei più famosi e fortunati disegnatori di fumetti che la storia abbia mai potuto conoscere!
Ed ecco che dalle menti dei designer americani, dai codici dei programmatori americani e anche dalle idee degli addetti al marketing americani, nasce il primo gioco prodotto da Atari ufficialmente destinato esclusivamente al mercato europeo!
Almeno, questo è quanto hanno fatto credere agli allora ignari giornalisti locali del settore videoludico...
Il motivo di questa mia ultima affermazione lo svelerò in seguito, anche se so benissimo che una buona parte di pubblico "atariano" di RHM che sta ora leggendo queste righe già ha capito di cosa si tratta...

Il gioco

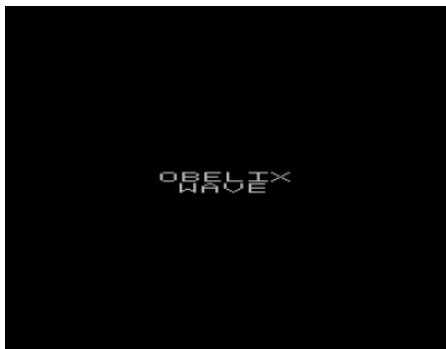
Uno staff ancora interamente statunitense, quindi, tanto per non uscire completamente dai canoni e sbilanciarsi in una maniera tale che per gli americani stessi sarebbe quasi assimilabile ad una "sottomissione", per un prodotto magistralmente plasmato a seconda delle preferenze riscontrate dal pubblico nostrano durante il periodo di beta-testing!
Asterix è infatti risultato dai sondaggi effettuati uno dei personaggi più amati da ragazzi, ragazze,uomini, donne, bambini ed anche anziani. Complici la sua carica di simpatia e le note, rocambolesche e divertentissime avventure che lo vedono protagonista negli omonimi famosissimi fumetti a colori.
Da qui ne è scaturito questo gioco, estremamente semplice e di facile approccio per chiunque, indipendentemente dall'età o dal sesso del videogiocatore.

In sostanza si tratta di un platform in cui il protagonista principale è costretto in una sorta di "griglia" formata da 8 corridoi contigui e a sviluppo orizzontale nei quali entrano, scorrono ed escono svariati tipi di oggetti, taluni "benèfici" ed altri invece nocivi. Il classico joystick Atari ad 8 direzioni permette di controllare i movimenti di Asterix (visualizzato sullo schermo con un blandissimo sprite monocromatico di forma vagamente somigliante al volto del protagonista e provvisto del suo personale e famoso elmetto alato): movimenti che sono "continui" se ci si sposta a sinistra o a destra all'interno di un determinato corridoio orizzontale, e invece "a scatti" se ci si vuole spostare verso l'alto o verso il basso, "saltando" in un'altro corridoio.

Tra gli oggetti da raccogliere, tutti eccellentemente rappresentati da sprites multicromatici, si possono identificare alcuni "paioli" (ovvero i tipici pentoloni nei quali il druido del villaggio era solito preparare la famosissima "pozione magica"), gli elmi dei soldati romani (oggetti da collezione per i guerrieri gallici), alcuni scudi, sempre dei romani, e delle lampade a petrolio. Tutti questi oggetti hanno un loro valore in punti e la loro raccolta consente, quindi, di incrementare il proprio punteggio di gioco, indicato dall'unico contatore numerico presente, posto nella parte bassa dello schermo. Gli oggetti assolutamente da evitare sono invece di un unico tipo : le temibili "lire" dello stonatissimo ed odiatissimio bardo del villaggio! Il solo contatto con uno di questi piccoli strumenti musicali causa la perdita di una delle tre vite iniziali a disposizione del giocatore, il numero delle quali è indicato da altrettanti volti identici a quello controllato sull'area di gioco e posti su di una fila orizzontale sita nella parte bassa dello schermo, proprio appena al di sopra del punteggio. Vite residue che si possono incrementare raggiungendo e superando determinati punteggi: 10000, 30000, 50000, 80000, 110000 e successivamente ogni 40000 punti!

In dettaglio...

Innanzitutto comincio a specificare che in ognuno dei corridoi può venire a trovarsi un solo oggetto alla volta e non è detto che se questi esce dallo schermo come paiolo, per esempio, debba per forza rientrare ancora come paiolo... infatti alcune volte non è "pro-

ducente" aspettare un oggetto al varco, perchè ci si può trovare improvvisamente di fronte ad una delle temibili lire!
Ognuna delle quattro "ondate" di oggetti da raccogliere è composta di 50 unità, ed una volta arraffato il cinquantesimo oggetto, si passa automaticamente all'ondata successiva, integrata anche da un sostanziale aumento della difficoltà del gioco. Quando Asterix prende l'ultimo oggetto della quarta ondata (una lampada, quindi) il gioco si interrompe per un istante e sullo schermo compare un'eloquente scritta... inizia a questo punto la "Obelix Wave"!

Fase di gioco, questa, caratterizzata dal preannunciato cambio di protagonista, che in questo caso è nientemeno che l'amico per eccellenza del piccolo guerriero, ovvero il GROSSISSIMO, fortissimo, infaticabile, sempre affamatissimo, timido portatore di menhir Obelix, rappresentato da un ancor più scialbo, monocromatico sprite!
Sin da subito il giocatore si accorge del considerevle aumento della velocità di gioco che comporta un livello di attenzione e di riflessi assai maggiore rispetto alla fase dedicata ad Asterix.
Oggetti da prendere sono in questo frangente dei cibi di vario tipo quali mele, pesci, cosce di cinghiale e bicchieri di birra, mentre da evitare sono sempre le medesime lire del bardo.

Terminate anche le quattro ondate di Obelix, la scena riparte dai livelli con Asterix, stavolta, però, con gli oggetti che vanno alla stessa velocità di quelli degli schermi di Obelix.

Il libretto d'istruzioni dichiara che, dopo aver completato le 8 ondate, sullo schermo apparirà di tanto in tanto un oggetto misterioso... ma non essendo MAI riuscito a perdurare oltre la settima ondata (quella dei cosciotti di cinghiale) il sottoscritto non può purtroppo descrivere tale oggetto...

"Divergenze commerciali (e a questo punto anche etiche, oserei dire!) a parte, l'ottima definizione grafica (splendido, anche se monocromatico, lo screenshot introduttivo al gioco!) e giocabilità "intrigante" fanno di Asterix un ottimo passatempo, forse più indicato per coloro che di anni non ne hanno proprio tanti alle spalle... i riflessi di un quindicenne non sono, infatti, nemmeno lontanamente comparabili a quelli di un quarantenne, anche se "sano di mente", e questo Asterix, credetemi, di riflessi e di rapidità nell'impartire i comandi ne è piuttosto affamato!"

Considerazioni

Un gioco dal gameplay estremamente semplice (non è neppure necessario azionare il tasto di fuoco, se non per iniziare un partita) ma caratterizzato da una difficoltà piuttosto sbilanciata verso l'alto, talmente è in grado di mettere alla prova riflessi e capacità di maneggiamento del controller! In effetti, serve un bel po' di pratica con il joystick per riuscire ad effettuare veri e propri slalom fra gli oggetti ... il "saltare" correttamente i corridoi è un'operazione da eseguire con la massima cautela e, a volte, dando solamente dei piccoli tocchi in alto o in basso, per evitare di trovarsi nella corsia sbagliata al momento sbagliato!

Particolarità

La più plateale?
Il fatto di non essere propriamente quel prodotto tanto acclamato come "europeo" del quale vi ho parlato nell'introduzione a questa stessa recensione...

Innanzitutto c'è da dire che il gioco veniva venduto anche negli USA, seppur la sua produzione fosse stata volutamente limitata ad un ristrettissimo numero di cartridges "silver label" in formato NTSC.
[motivo per il quale al giorno d'oggi questa cartuccia è conseguentemente "bollata" con un livello di rarità pari a "10" , mentre invece alla corrispettiva "diffusa" versione PAL viene assegnato un ben più modesto "5"]

L' altra oscura verità "nascosta ma non troppo" a riguardo di Asterix è riconducibile alla presenza sul mercato americano di un gioco del tutto IDENTICO, sprites e alcune routine di gioco a parte, commercializzato giusto qualche mese prima della comparsa del titolo "gallico" sugli scaffali d'Europa, che fa capolino al nome di "Taz".
Il gioco in questione ha come protagonista il simpatico e maldestro "diavolo dela Tasmania", personaggio più conosciuto come Taz, appunto, che fa parte di una serie dei Looney Toons, cortometraggi animati di proprietà esclusiva della Warner Bros (per inciso, risaputa PARTNER di Atari U.S.A. !!! ...) nei quali "militano" anche i più famosi Bugs Bunny, Daffy Duck ed altri ancora...

Lo sprite principale del gioco è qui costituito da una sorta di "mini-tornado", tipico del Taz "in azione", animato con 2 frame diversi, mentre i vari oggetti che corrono all'interno dell'area di gioco hanno sembianze di candelotti di dinamite (da evitare, ovviamente!), sandwich, boccali di birra (toh! ... allora quelli del gioco "gemello" sono stati "riciclati" da questi!), coni gelato e ghiaccioloni. Superate le 4 ondate (sempre di 50 oggetti ciascuna) il gioco cambia registro, esattamente come all'inizio della "Obelix Wave", e la velocità degli oggetti aumenta vertiginosamente! In queste ondate veloci, denominate "Craze Wave", Taz deve accaparrarsi dei torsoli di mela, delle rape, pomodori, gigantesche coppe di gelato e, come anche per Asterix, un misterioso oggetto "segreto"!
Gioco piuttosto comune negli states (rarità 4), Taz è stato realizzato anche in una versione PAL-prototipo ("Tazz"), pressochè inutile ma che però ha dalla sua parte il fatto di essere al giorno d'oggi una rarità assoluta, forse più della cartridge NTSC di Asterix!

Insomma... due giochi praticamente identici, "partnership" Warner Bros, diritti esclusivi di produzione del gioco di Asterix in Europa... Atari l'ha combinata proprio "bella", in questo caso come anche in altri, riuscendo a guadagnarci sopra quel qualcosa che sarebbe servito a risanare parzialmente il suo bilancio altrimenti quasi (...) fallimentare, ma BEFFANDO completamente con una storia a dir poco "campata per aria" la stampa videoludica europea che si era illusa di aver divulgato un'importante notizia!
Chissà se anche il nome della programmatrice Suki Lee è inventato oppure la ragazza aveva realmente partecipato allo sviluppo ed alla scrittura del codice di Asterix, mentre invece è notizia sicura che Jerome Dourat e, soprattutto, l'americanissimo Steve Woita (Quadrun!!!) hanno realizzato Taz!

Elemental Master

di alessio**bianchi**

Nel 1990 la Tecno Soft realizzò per Mega Drive due gioiellini di programmazione: Thunder Force III ed Elemental Master. EM fu in un certo qual modo oscurato dal più blasonato TF III, tanto da essere commercializzato sul mercato americano solo tre anni dopo, distribuito dalla Renovation.

Elemental Master è uno sparatutto a scorrimento verticale d'ambientazione fantasy in cui si guida un giovane mago impegnato a spazzare via mostri di tutte le forme e dimensioni con magie appartenenti alle sfere elementali. Come in TF III, le armi sono collezionate in una barra per poi essere selezionate alla bisogna; in più in EM ogni arma (a parte quella base di partenza) ha un suo beam che in pratica funge da smart bomb.
Il fan di TF III ritrova anche la possibilità di selezionare lo stage di partenza tra i 4 disponibili (in TF III si sceglie tra i primi 5) che si susseguiranno così in ordine diverso secondo la scelta del giocatore. Ai primi 4 stage ne seguono altri 2 che portano il nostro eroe, accompagnato dal 2° stage da una specie di mini elfo volante che funge da pod, a confrontarsi con il malvagio stregone finale.

La struttura di TF III, dunque, è replicata in modo apparentemente quasi identico in EM; ho scritto "apparentemente" perché con poche partite si evidenzia una differenza cruciale, derivata dalla presenza dei beams: paradossalmente lo stage più difficile risulta quasi quello che il giocatore affronta per primo.
Si comincia, infatti, con uno sparo base senza copertura laterale e con sole 4 barre d'energia (5 colpi subiti e… Game Over) e la possibilità sì di collezionare diversi bonus e potenziamenti, ma non ancora quella di possedere magie elementali e quindi di usare il relativo beam, almeno finché non si finisce uno stage. Ognuno di questi è caratterizzato da un elemento (fuoco, roccia, acqua, terra e ghiaccio) e il suo superamento incrementa l'arsenale del giovane mago con la corrispondente magia elementale dotata di beam.
Una volta in possesso di una di queste armi, grazie al suddetto super beam infinito, con una buona scelta di tempi e un minimo di memorizzazione degli attacchi (i semplici pattern dei boss permettono la loro facile eliminazione con un accorto uso dei beam), è relativamente semplice completare il 2° stage che ci fornisce la successiva elementale, rendendo così ancora più agevole il 3° e così via, con un effetto a valanga che limita alquanto la longevità del titolo.

La difficoltà di EM parte, quindi, in quarta, cala vistosamente nei primi 4 stages, per poi evidenziare un moderato incremento nei quadri 5 e 6. Il 7° stage è semplicemente il confronto con il boss finale (ancora una volta come in TF III) e richiede sì un po' più d'impegno, ma non impensierisce più di tanto, dato che il superamento del 5° stage ci ha già fruttato una nuova potentissima arma (l'elfo-pod si trasforma in un Anello Magico), consentendoci di avere ragione del boss successivo.
Per ridare ossigeno alla longevità di EM è opportuno selezionare le difficoltà superiori a "normal" che, tutto sommato, equivale a "practice": "difficult" ed "expert". Queste ultime sono una manna dal cielo per chi vuole un po' di sfida (…e per chi desidera far durare di più il gioco che, in effetti, è un po' troppo corto): il caos su schermo aumenta e la tipica divertentissima azione Tecno Soft si esalta in un'immediata e appagante frenesia distruttiva. Finire anche solo il fatidico 1° stage al livello "expert" è un'impresa da veri maghi che si mangiano Harry Potter a colazione!

Dal punto di vista tecnico EM sfoggia tutti i pregi tipici di un prodotto Tecno Soft. La grafica è pulita, nitida e definita con sprite generalmente piccoli, ma ricchi di dettaglio e finemente ombreggiati. L'utilizzo dei colori è piuttosto generoso e generalmente aggressivo, con tonalità accese da cartone animato alternate a brillanti "cromature" distribuite su personaggi e fondali dal design accattivante.
I boss di fine livello sono realizzati con una notevole cura per il dettaglio che, sposandosi con le solide animazioni modulari (realizzate, cioè, concatenando diversi sprites e sincronizzandone il movimento), contribuisce alla loro ottima caratterizzazione.
Il tutto si muove con perfetta fluidità, invariata anche nei frequenti affollamenti di sprites. Come se non bastasse, la Tecno Soft ha anche incluso nella cartuccia da 4 Mbit (512 Kbyte) una bella presentazione in stile manga à la Valis che contribuisce alla drammatizzazione e all'atmosfera.
Può dispiacere il mancato utilizzo del classico (già nel 1990) effetto raster ondulatorio nello stage del fuoco e in quello dell'acqua… ma si tratta di un particolare di poco conto.

Musica ed effetti costituiscono la ciliegina sulla torta di EF. I brani sono

bellissimi, perfetti per l'atmosfera heroic-fantasy, efficacissimi nel sottolineare la frenesia dell'azione, pompare l'adrenalina e portare al massimo l'esaltazione.
La Tecno Soft ha inventato un nuovo genere musicale (una sorta di synth-rock) che calza come un guanto sull'hardware audio del Mega Drive riuscendo a valorizzarlo appieno. Il risultato è sbalorditivo: la colonna sonora è un'opera compiuta che risplende di luce propria e non suscita nessun desiderio di riarrangiamento.
Gli effetti sonori sono ugualmente di buon livello, anche se in alcuni casi mancano della stessa corposità d'impatto della base ritmica dei brani d'accompagnamento.

"La minor notorietà di Elemental Master non deve far credere che si tratti di uno shoot 'em up inferiore agli standard qualitativi della Tecno Soft. Tutte le sue caratteristiche tecniche, infatti, rivelano il raffinato stile del team che ha dato vita alla serie di Thunder Force. La grafica, per un titolo MD del 1990, è indubbiamente superiore alla media e la colonna sonora dà persino dei punti a quella di Thunder Force III. Giocabilità e divertimento, poi, non hanno nulla da invidiare al TF III che, tuttavia, sopravanza EM per ricchezza di contenuti e livello di sfida."

Captain Tsubasa 3: Koutei no Chousen

di paolo **richetti**

Holly e Benji (Captain Tsubasa) è sicuramente una delle serie animate nipponiche più famose in Italia. Tratto dal manga omonimo di Yoichi Takahashi, l'anime narra dell'ascesa del calcio giapponese nell'olimpo delle grandi. Questa ascesa avverrà grazie ad una generazione molto talentuosa di giovani calciatori della terra del sol levante grazie ai quali, partendo dai club scolastici fino ad arrivare alla nazionale, riusciranno a far raggiungere al proprio paese risultati calcistici impensabili prima d'ora. Il motivo per cui questo cartone animato è così famoso da noi da più di vent'anni a questa parte è quindi facilmente intuibile: riguarda il calcio, disciplina sportiva che nel nostro paese è un elemento quasi di culto con cui ogni italiano, che gli piaccia o meno, dovrà imbattersi nel corso della sua vita. Captain Tsubasa ha inoltre influenzato realmente l'infanzia di giocatori professionisti realmente esistenti come Zidane o Del Piero e ciò non ha fatto altro che amplificare il successo in tutto il mondo dell'opera in questione. Addirittura la vera nazionale giapponese sta migliorando anno dopo anno arrivando perfino a giocarsi per la prima volta nella sua storia gli ottavi di finale di un mondiale. Il bello di questo fumetto, al di là dell'ottimo character design, è sicuramente il lato irrealistico del calcio nel quale i giocatori sono in grado di effettuare super tiri o super mosse sovvertendo in pieno le leggi della fisica.

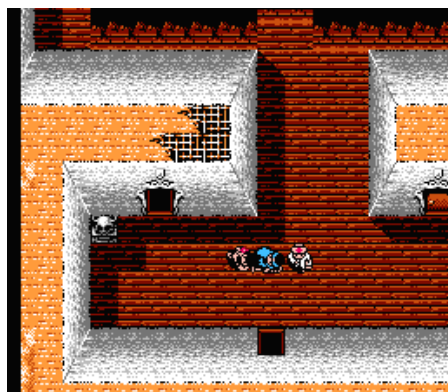
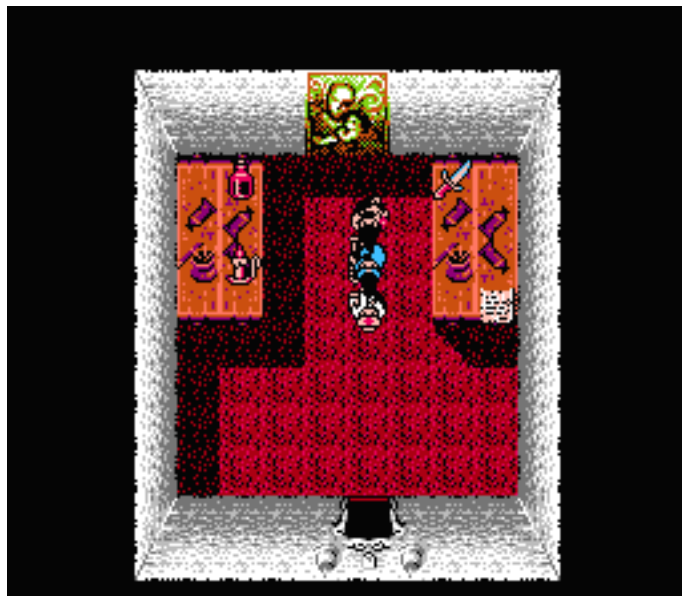
Prima del 1992 erano già usciti per il Famicom (Nintendo 8 bit) due videogiochi dedicati a questa saga sportiva. Stavolta fu la volta del passaggio al Super Nintendo e fu sempre Tecmo, già autrice dei due lavori precedenti, ad occuparsene. La tipologia del gioco in analisi è ovviamente riconducibile alla sfera sportiva tuttavia, visto il lato irrealistico dell'opera da cui è tratto, vi sono delle influenze da J-RPG che differenziano il tutto da qualsivoglia titolo calcistico. Le modalità disponibili sono solamente due: story mode e partita all star. Nella prima, seguendo una trama che si differenzia da quella del fumetto, dovremo affrontare una serie di partite con le quali conosceremo i protagonisti della nazionale giapponese (Oliver Atton alias Tsubasa Ozora, Benji Price alias Genzo Wakabayashi, Mark Lenders alias Kojiro Hyuga, ecc) per poi guidare quest'ultima nella parte finale del gioco. In sostanza quindi, nonostante il copione cambi nei particolari, il succo della storia originale rimane confermato: portare il Giappone al trionfo. Nella seconda invece si avvererà il sogno di ogni fan di Captain Tsubasa ovvero poter creare la propria squadra all star convocando a piacimento tutti i giocatori più forti della saga (Tsubasa e Schneider insieme!) e affrontare l'IA o un amico in un singolo match.Giocando ad una partita vera e propria risulta subito chiaro come siamo distanti dalla classica idea di videogioco calcistico, sia che si tratti di un arcade o di una simulazione. Dopo aver effettuato quel minimo di decisioni tattiche del caso che, a dire la verità, sono ininfluenti (decidere il modulo, i titolari e le marcature difensive) finalmente entreremo nel vivo dell'azione. L'unico comando che potremo impartire direttamente ai giocatori sarà quello della direzione della corsa, direzione che potremo controllare attraverso una mappa presente nella parte inferiore dello schermo dove ciascuno dei membri delle squadre in campo sarà identificabile attraverso il rispettivo numero di maglia. Quando saremo in possesso di palla si presenteranno due casi: ci potremo fermare premendo il tasto B e scegliere l'azione da compiere attraverso un menù (tirare, passare, effettuare una triangolazione) oppure imbatterci in un avversario determinato a sottrarci il pallone. Nel secondo caso ci sarà dato scegliere se decidere di dribblarlo o di provare a passare la palla rischiando di farci anticipare. Qualora invece ci trovassimo a difendere, dovremo guidare i nostri giocatori a imbattersi in quelli avversari. Una volta avvenuto ciò, potremo optare o per un tackle, per un contrasto o per un anticipo. Anche con il nostro portiere avverrà la stessa cosa visto che, quando saremo bersagliati da un tiro, dovremo decidere se fargli compiere un intervento teso a bloccare la palla o solo a deviarla. E' chiaro che questa seconda scelta avrà più possibilità di successo della prima. Il tutto prende di conseguenza le sembianze di un gioco di ruolo nipponico con tanto di battaglie (non casuali) dove potremo optare per l'attacco o la difesa migliore per il "nemico" di turno. Ad accentuare questa componente ruolista si aggiungono i punti potenza che corrispondo ai punti magia dei J-RPG. Qualsiasi azione sopracitata, corsa compresa, andrà ad abbassare questi punti che, col passare dei match, andranno a chiudere sempre di più il nostro ventaglio di scelte. Stesso destino è riservato alle famigerate super mosse la cui esecuzione implicherà una spesa dei punti potenza ovviamente ben più maggiore di quella dei comandi normali. Starà a noi decidere di provare a chiudere le partite subito rischiando di avere giocatori presto spompati o di arrivare alla vittoria con un approccio più ragionato (da me consigliato). Questo tipo di giocabilità è assai efficace e coinvolgente peccato però che è completamente identica a quella dei due titoli precedenti. Se l'avete già apprezzata e siete in più dei fan godrete appieno di questo gioco altrimenti no. L'idioma giapponese infine non rappresenta affatto uno scoglio. Comunque sia sono presenti sul web delle patch, nel caso vogliate giocarlo attraverso l'emulazione, che renderanno più agibili le cose.

Sul fronte tecnico troviamo un restyling grafico di ciò che si era già visto sul Nintendo 8-bit. Le capacità superiori del Super Nintendo offrono un dettaglio e colorazioni più brillanti e vivaci. Anche le animazioni e le scenette di intermezzo sono migliorate rispetto al passato anche se non si può certo gridare al miracolo. Il coinvolgimento con i diversi personaggi è comunque garantito. Non c'è niente di più appagante che tirare un Drive Shot con Tsubasa o un Tiger Shot con Hyuga, il sogno di un intera fanciullezza, e vederne l'esecuzione come nel cartone animato. Il sonoro rimane sulla sufficienza e il suo compito lo svolge senza annoiare fortunatamente.

"Captain Tsubasa 3 è un discreto gioco che mantiene inalterata una giocabilità vincente senza però aggiungere niente a ciò che fu già ampiamente mostrato sull' 8 bit Nintendo in ben due titoli. E' chiaro che, se non avete mai provato i due predecessori ed in più siete dei fan (mi chiedo chi non lo è?), è un prodotto il cui valore lievita di conseguenza."

Sweet Home

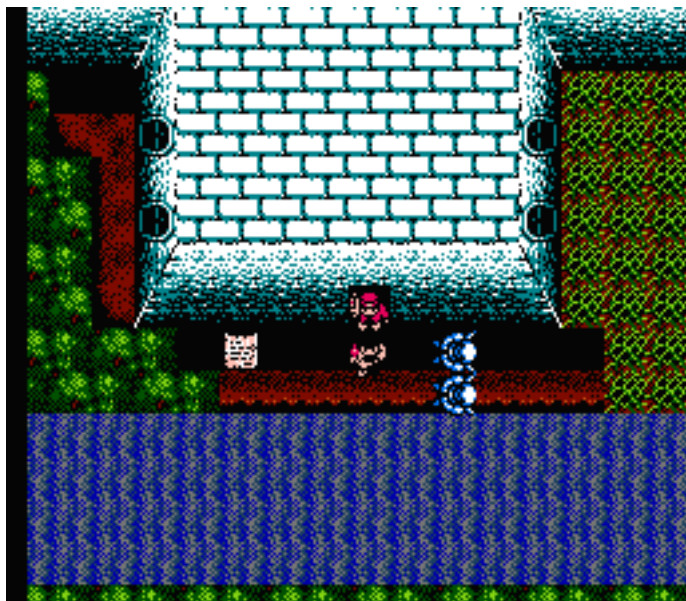
Casa, dolce casa... ?

di federicotiraboschi

Capcom rimane sempre una grande software house, ma da tempo sembra essersi fossilizzata nello sfruttamento dei suoi brand più famosi e nella ripetizione dei soliti schemi di gioco, motivo per cui stavolta andremo a recuperare un suo vecchio titolo tra i meno noti, ma più meritevoli, ovvero Sweet Home. Questo gioco per NES sarebbe rimasto per sempre ignoto tra i giocatori occidentali se non fosse stato per l'emulazione: nel 2000 un volonteroso gruppo di traduttori mise le mani sulla ROM del gioco e traspose tutto dal giapponese all'inglese, fornendo un grosso servizio alla comunità videoludica. Infatti ciò che avevano tra le mani altro non era che il possibile precursore di Resident Evil!

Casa, dolce casa... ?

Ciò che fa di Sweet Home un ottimo titolo sono in sostanza tre aspetti. Il primo, come si diceva, è che contiene già molte delle idee che sarebbero riapparse sette anni dopo in Resident Evil, anche se con una meccanica decisamente differente, quella del GDR a turni; per questo si può fregiare del titolo di survival horror ante litteram (che bello mischiare inglese e latino così, senza motivo). Per fare un esempio, ciascun personaggio dei cinque che controlleremo ha un inventario limitato a due soli spazi, motivo per cui dovremo pianificare il posizionamento dei vari oggetti che andremo a trovare (niente bauli, però, si lascia tutto per terra) in modo da non trovarci troppo impreparati quando dovremo usare ciò che abbiamo trovato. Poi ci sono gli aspetti più ovvi, cioè il fatto che dovremo attraversare un maniero infestato da ogni genere di pericolo, morti viventi inclusi, anche se qui il tutto assume dei toni soprannaturali anziché basarsi su esperimenti scientifici andati male.

La seconda peculiarità sta nel fatto che si tratta di un titolo genuinamente inquietante per essere un prodotto dell'epoca del NES: i tiles grafici che compongono la mappa della villa sporca e abbandonata sono dettagliati, i ritratti dei mostri in battaglia sono resi molto bene nella grafica 8-bittiana, la cui scarsità di colori stavolta gioca a favore dell'atmosfera, e le musiche sono sufficientemente cupe e angosciose, sia pure con tutte le limitazioni del caso. L'inquietudine maggiore, comunque, viene data dall'impostazione realistica del tutto: qui non si tratta del tipico GDR con l'eroe che macella mostri con armi magiche e la capacità di castare incantesimi offensivi e difensivi a tutto andare. No, qui si controllano persone comuni senza armi di sorta, costrette a improvvisare, e che una volta morte lo sono per sempre, col cadavere a restare come monito nel punto dove è deceduto. Gli item curativi sono decisamente rari, e la possibilità di incappare in qualche trappola o incontro casuale troppo forte per lo status attuale del party rimane sempre incombente. Ogni passo falso può significare la fine del gruppo e, se è vero che è possibile finire il gioco avendo anche un solo membro rimasto (il finale, e questa per i tempi è un'altra bella pensata, cambierà ogni volta a seconda di quanti dei nostri saremo riusciti a salvare), ogni personaggio ha una sua abilità specifica che torna utile nel corso dell'avventura e quindi sarà meglio riuscire a salvare la pelle a tutti.

Terzo e più insolito motivo sta nel fatto che SH distrugge completamente la regola secondo cui i giochi tratti dai film devono essere delle commercialate senz'anima né valore ricreativo, fatte solo per schiaffare le facce degli attori in copertina. Ebbene sì, Sweet Home era anche un film, prima di essere un gioco... o meglio, durante. Infatti, non ci sono info assolutamente sicure su questo punto, ma pare che lo sviluppo di film e gioco sia avvenuto in contemporanea (il produttore del film, il celebre Juzo Itami, ha anche prodotto il gioco, a quanto pare), al punto che il trailer del film include immagini del gioco e la custodia della cartuccia comprende immagini della pellicola! Anzi, si può dire che

la riduzione videoludica sia risultata migliore dell'horror un po' trash su cui si basa, e senza dubbio può essere benissimo goduta anche senza sapere nulla del film (come credo faccia il 99,8% dei giocatori occidentali).

Non entrate in quella casa

A questo punto, dopo aver esaltato le virtù del titolo, credo vogliate sapere un po' di più sulla storia. Ebbene, eccoci qui: una troupe televisiva visita l'abitazione dell'artista Mamiya Ichiro, scomparso decenni prima, per uno speciale sugli affreschi incompiuti dell'uomo. Quello che la troupe non sa è che sulla villa grava una maledizione. Lo spirito vendicativo della moglie di Mamiya li intrappola nella villa e scatena contro di loro tutta una serie di spettri e creature, tra cui i cadaveri di tutti coloro che hanno visitato in precedenza il maniero. Solo con il gioco di squadra i nostri potranno sopravvivere e grazie alle note lasciate in giro, alcune delle quali celate proprio negli affreschi dal defunto artista, forse riusciranno a capire il mistero che circonda la casa e a esorcizzare lo spirito maligno.
Ogni personaggio che controlleremo ha una sua particolare abilità: ad esempio, Emi ha un passepartout utile ad aprire quasi tutte le porte della casa (c'è pure l'animazione della porta che si apre, un'altra anticipazione di ciò che sarà Resident Evil), Akiko è l'infermiera che sarà in grado di curare tutti gli status negativi (ma non i punti vita...), Kazuo ha un accendino che può usare per scacciare certi nemici, bruciare corde che bloccano la strada o accendere candele, e così via. Esistono degli item che svolgono la stessa funzione delle abilità dei personaggi, in caso alcuni di essi siano defunti, ma è sempre preferibile lasciare in vita tutti. L'importanza di agire in team è sottolineata dal fatto che TEAM è pure un comando del menu e può essere adoperato in situazioni quali recuperare un nostro amico caduto in un baratro, e via dicendo. Da notare però che saremo divisi da subito in gruppi da 2 e 3 persone, e quindi a tutte le varie preoccupazioni si aggiungerà anche il fattore tempo, nel caso l'altro gruppo di compari si trovi in una situazione di pericolo e noi non riuscissimo a raggiungerli in fretta... ad esempio, è possibile richiedere l'aiuto del resto del gruppo mentre ci si trova in battaglia, ma non è detto che ci si riesca. Nel menu della battaglia c'è anche, come nella serie Mother/EarthBound, il comando PRAY, da usare per avere un boost negli scontri, e utilizzabile diverse volte nel corso della storia per gli effetti più svariati, incluso lo scontro finale con lo spirito di Lady Mamiya. Attenzione, però, a non consumare tutti i punti-fede...
Oltre alle problematiche descritte ci sarà tutta una serie di fattori pronti a farci impazzire: fantasmi che, se incrociano i nostri personaggi sulla mappa, li trasporteranno all'istante in altri punti della magione; pavimenti e assi di legno che si romperanno o ci renderanno impantanati se ci si passa sopra troppe volte; ombre misteriose che non possono essere superate se non le si illumina con qualcosa, ghiaccio che ci farà scivolare in modo incontrollabile... A tutto questo va aggiunto il fatto che, di tutti gli item che troveremo, non sapremo mai quando e se potranno avere ancora un utilizzo (per non parlare di quelli che, una volta usati, spariranno per sempre), motivo in più per stare cauti sull'organizzazione dell'inventario. E per fortuna si può salvare il gioco in ogni istante!
Sweet Home è relativamente breve come esperienza, ma la difficoltà tipica di molti titoli del periodo farà sì che sembrerà molto più lunga e intensa, ma quasi mai in modo artificiale.

Procedendo nei meandri della casa, una volta messi assieme gli indizi, scopriremo finalmente la verità: il figlio dei coniugi Mamiya morì cadendo accidentalmente nella fornace della casa, e la moglie, dopo essere impazzita dal dolore, iniziò a rapire e uccidere altri bambini per "fornire" compagni di gioco al figlio morto. La donna si suicidò, ma ritornò sotto forma di spirito maligno una volta che la tomba del figlio venne dissacrata, e la troupe televisiva fa la parte delle pedine inconsapevoli del piano postumo di Ichiro per esorcizzare l'anima della moglie.
È proprio una trama del genere, così cupa, adulta e macabra, assieme all'abbondanza di cadaveri sparsi ovunque, messaggi scritti col sangue, scene di morte davvero dettagliate per essere un gioco del NES (persone tagliate in due, in fase di scioglimento o abbandonate in una pozza di sangue), a garantire che il titolo non avrebbe mai e poi mai attraversato l'oceano, grazie alla regola di Nintendo of America di fornire solo intrattenimento "kid-friendly"... oltre al fatto che ai tempi i GDR non erano esattamente popolari come genere, e che non c'era la conoscenza del film a fare da traino per le vendite. Un vero peccato, perché si tratta probabilmente di uno dei titoli più interessanti disponibili per il sistema, ovviamente a patto che si abbia la passione per l'horror e la pazienza per ultimare un GDR non certo semplice.

"Non credevo che il vecchio NES avrebbe potuto ospitare un gioco così maturo e atmosferico. E non parlo solo degli aspetti più truculenti (e sorprendenti per un titolo 8-bit) ma proprio dei toni seri e drammatici, insoliti per la console, e di come il gameplay sia stato organizzato in modo da sottolineare la tensione costante e la necessità di agire in gruppo, punti cardine di ogni horror che si rispetti. La trama si sviluppa lentamente sotto i nostri occhi in un crescendo di terrore, la grafica è ottima, i puzzle ostici ma fattibili... Gli unici problemi sono quelli connaturati al genere e al periodo in cui il titolo è stato sviluppato, ma ci si passa volentieri sopra. Tutto considerato, un titolo di importanza storica e decisivo per ogni horror fan. Brava Capcom, e bravi traduttori."

Lo scorrere del tempo nei videogiochi

Fissità immutabile contro evoluzione dinamica temporale

di fabio d'anna

Nei videogames degli albori ed in quelli dell'età dell'oro non ci si è mai posti il problema di dover gestire l'evoluzione temporale di un personaggio, poiché spesso un eventuale seguito di un titolo di successo, riproponeva le stesse situazioni con pochi miglioramenti, spesso e volentieri di natura puramente tecnica o strettamente ludica. Gli eventuali difetti riscontrati nel gioco originale venivano smussati e le situazioni di gioco venivano riproposte arricchite dalle nuove soluzioni stilistiche o con la semplice implementazione di un qualche meccanismo richiesto dal pubblico o ideato dai programmatori.
Con l'evolversi dei giochi verso una consapevolezza del mezzo espressivo, abbiamo avuto nel tempo un avvicinamento del videogame verso il metodo comunicativo tipico del mondo cinematografico, in cui la componente narrativa spesso è messa sullo stesso piano di quella ludica e certo volte coinvolge gli stessi protagonisti, che rischiano di restare coinvolti dagli eventi del tempo.

1. Immutabilità dello status quo

Quello dei personaggi fissi nel tempo è un escamotage narrativo in uso da tempo immemorabile, per permettere ad un personaggio di poter superare la prova del tempo, poichè, in realtà, vive in un tempo fisso ed immutabile. Prima ancora dei videogames l'espediente è stato, fin dai primi balloon delle prime strisce sui quotidiani di inizio secolo scorso, utilizzato nei fumetti. Un esempio tipico di questo tipo di narrativa può essere Topolino, per cui il tempo non scorre, legandolo ad una dimensione ideale e a-temporale. Negli anni Sessanta, il nostro Mickey Mouse viveva le stesse avventure che sta vivendo tuttora, ambientate però nel tempo moderno, e con l'utilizzo di tecnologie che ai suoi tempi non c'erano. Paperino, allo stesso modo, benché sia sempre giovane ed abbia sempre i tre piccoli nipotini della stessa età, si trova oggi ad andare su "Papernet" versione disneyana del nostro Internet, ma senza mai invecchiare di un giorno rispetto al suo debutto sulla carta stampata. A volte si possono vedere i personaggi nel passato o nel futuro, ma in storie di ricordi o immaginarie, l'immutabilità semi assoluta dello status quo è la regola da cui non ci si può allontanare.

Oppure i Simpson, anche se con qualche lieve cambio nella linea temporale, sono uguali adesso a come lo erano nel 1990, Bart non cresce e fa sempre le elementari. Lisa, ad esempio, vive molteplici avventure, si innamora del teppistello della scuola, che di sicuro gioca a GTA, e anni dopo, "anni" solo in senso televisivo, essendo passate molte stagioni televisive, lo ricorda come un evento del passato. Nella linea temporale forzatamente fissa ed immutabile, si gioca sempre sul fatto che, nel concept originale, tutti gli eventi erano stati progettati per durare un anno. Matt Groening, acclamato creatore della serie, aveva infatti immaginato di poter realizzare 365 episodi, da rimandare poi in onda uno al giorno, per tantissimi anni. Il successo travolgente dei "gialli" però, come sappiamo, è stato talmente tanto da arrivare a durare vent'anni e venti stagioni in tv, con il limite intrinseco di dover tenere fermi i personaggi nel loro "limbo narrativo" a cui erano concesse poche eccezioni, come la morte della moglie di Ned Flanders, o il lieve variare di alcuni personaggi ricorrenti che compiono dei cameo sporadici di tanto in tanto. Tornando al campo dei videogiochi, possiamo tirare in ballo, come sempre, Shigeru Miyamoto, che ha creato un eroe "immutabile" che non invecchia, pur rinnovando sempre le situazioni in cui si viene a trovare, è come se le vivesse in modo indipendente. Le similitudini di Mario con Topolino sono innumerevoli, a partire dalla stridula vocina, doppiata nel franchise Nintendo dal noto caratterista Charles Martinet. Ma non solo.

Ritroviamo anche in questa serie quel senso velato dello scorrere del tempo nella sua fissità, una volta, infatti, Mario ha raccontato avvenimenti del suo passato, come in Yoshi's Island, dove lo possiamo ritrovare neonato, ma anche in quel caso è stato un espediente narrativo, finalizzato all'introduzione di Yoshi come personaggio protagonista del titolo, esclusivamente per esplorare le sue potenzialità ludiche, già iniziate a sondare nel precedente Super Mario World.Spesso, quindi, i personaggi Nintendo, come quelli Disney o i già citati Simpson, possono imbarcarsi anche in rappresentazioni storiche o futuristiche. Molteplici sono le varianti, si può raccontare il proprio passato oppure situazioni ancora non successe ed immaginarie. A volte, però, un personaggio può narrare la Storia vera e propria, quella con la s maiuscola, interpretando, magari a suo modo, personalità realmente esistite, come potrebbero essere Re Mida nel caso di Paperon De Paperoni oppure Un futuro e saggio presidente degli stati uniti donna, ancora immaginario, nel caso di Lisa Simpson. Spesso questi personaggi superano quindi il loro ruolo iniziale, divenendo quindi dei veri e propri "attori teatrali" a cui si può assegnare un qualunque ruolo.

2. La visione opposta, l'evoluzione temporale "dinamica" legata allo scorrere del tempo

Dalla parte opposta della barricata abbiamo invece la concezione che il personaggio, sia esso narrativo, filmico o videoludico, possa invecchiare e rimanere influenzato dallo scorrere ineluttabile del tempo.
Come sempre ci vengono in aiuto moltissimi romanzi dove il protagonista si ritrova, magari dopo anni, in luoghi familiari dell'infanzia. Spesso gli autori confrontano la vita attuale delle loro creature immaginarie con il periodo della loro infanzia. Thomas Harris, tra i tanti scrittori, ha creato un personaggio e lo ha fatto evolvere nei vari romanzi a lui dedicati. Hannibal Lecter, geniale e folle psichiatra da lui inventato, diventato famoso per la sua deprecabile abitudine di dedicarsi all'alta cucina, con prelibate pietanze a base di carne umana, soprannominato, con sottilissimo umorismo nero, "Hannibal The Cannibal". Nei romanzi e nei film da essi derivati, si dà molto risalto alla passione dell'esperto di cucina Hannibal, al punto da attribuirgli l'aver scritto interi libri sull'argomento. Harris vuole far vedere come spesso la passione estrema per qualcosa, in questo caso l' alta cucina unita alla musica classica, se accompagnata da predisposizioni psicologiche o fatti drammatici scatenanti, si possa trasformare in ossessione e follia. Ma non solo, l'autore ci ha fatto vedere molti stadi differenti della vita del Dr. Lecter, il più noto è il momento in cui, già criminale ed arrestato per i suoi delitti, collaborava con L'FBI. Un altro periodo, forse quello narrativamente più intenso, è quando soggiornava a Firenze, come importante responsabile dell'archivio di Palazzo Vecchio. Infine, viene mostrata anche la sua giovinezza, dove capiamo finalmente il forte dramma umano vissuto da Hannibal che lo portò a sfociare nel lato oscuro della genialità, ovvero la pazzia.
Esempi fumettistici celebri sono invece due produzioni italiane, Martin Mystere e Valentina Crepax. Il "buon vecchio zio Marty", come chiamato affettuosamente dai suoi lettori, infatti, dal lontano 1982, anno del suo debutto in edicola, sta procedendo di pari passo con la vita reale, ed adesso è nella sua piena maturità. Il professor Mystere, infatti, pur dedicandosi sempre all'esplorazione dei temi misteriosi, come gli UFO e il continente perduto di Atlantide, non ha più l'avventatezza dei vent'anni, ma l'assennato ed adulto approccio studioso ai bizzarri casi che gli si presentano di volta in volta. Negli anni si è pure sposato con l'eterna fidanzata Diana Lombard, a differenza di Topolino che non dovrebbe mai convolare a nozze, perché altererebbe lo status quo narrativo prima citato. Il creatore di Mystere, Alfredo Castelli, ha commentato, similmente a quanto detto da Hideo Kojima parlando di Snake, che quando il suo personaggio sarà troppo vecchio, semplicemente si ritirerà dalle scene. Anche l'eroina fumettistica Valentina Crepax è un caso molto raro, dopo aver vissuto le sognanti ed eteree avventure fanta-erotiche degli anni '70-'80, si è ritagliata uno spazio

sempre più ricercato e culturale ed adesso appare come una signora cinquantenne che, benché sempre avvenente, preferisce il lato intellettuale per approfondire vecchie e nuove tematiche.
Nel campo dei videogames il personaggio che meglio incarna questa visuale narrativa di tipo "dinamico" è Snake, del già citato Hideo Kojima, protagonista della Serie Metal Gear. Pur non essendo l'unico, persino in casa RARE si è giocato molto sul passaggio generazionale. Come molti ricorderanno, infatti, il Donkey Kong originale di Miyamoto venne trasformato nello scorbutico ma saggio Cranky Kong,pronto a dispensare consigli ai "giovini" delle nuove generazioni. Emblematica, dal punto di vista dell'evoluzione dinamica della narrazione videoludica, la sequenza in cui Cranky ascolta il suo grammofono a corda con la musichetta del coin op originale di DK, ed arriva il nipotino, che era noto ai tempi come DK Jr, con lo stereo a palla, gli occhiali da sole e un ballo scatenato, a togliergli la scena. Nato insieme a Mario, l'originale DK ha vissuto un destino opposto, almeno nelle visioni della RARE, proprio a causa del differente punto di porsi da parte dell'autore di fronte allo scorrere del tempo. Mario ha visto pochi cambiamenti, tra cui, ad esempio ritrovare una delle sue ex fidanzate, Daisy, a cui faceva la corte sul Game Boy nel lontano 1989, ritrovarsi poi fidanzata con Luigi, per vendicarsi di averle preferito la più affascinante Peach!
Ma torniamo all'eroe creato da Hideo Kojima, costretto a nascondersi dai pochi soldati presenti sullo schermo per ovviare inizialmente ai limiti tecnici dell'MSX e divenuto poi il più grande profeta delle meccaniche Stealth nei videogiochi, Solid Snake è stato condannato dal suo autore ad invecchiare.
Solid Snake ed Old Snake, infatti, sono quasi due persone differenti. Lo spensierato sprite che saltellava allegro sul NES e sull'MSX ha lasciato spazio in Metal Gear Solid ad un personaggio adulto e tormentato, ispirato secondo le parole dell'autore da Iena Pliskin, celebre protagonista del film di Carpenter, Fuga da New York, e citato volutamente nel seguito del gioco, nell'identità segreta Iroquonis Pliskin, assunta dal nostro Snake.
Divenuto un vero antieroe nelle sue avventure sulle piattaforme Sony, Snake risulta adesso invecchiatissimo, ed è il rappresentante della verità unica della vita, che inesorabile ci porta a vivere scelte, fatti, avvenimenti e a dover prendere decisioni. Quello che più stupisce è la saggezza del personaggio, sempre più simile ad ognuno di noi, che deve affrontare ciò che la vita gli pone di fronte ogni giorno, con la grandezza narrativa degna di un Euripide, in una delle tante classiche tragedie greche.

God of War e la visuale supereroica contro Il realismo di Tomb Raider

Legato al mondo greco, ma per un motivo strettamente narrativo e meno autoriale, uno dei titoli di maggior successo degli ultimi anni, che vede il protagonista Kratos, il nuovo dio della guerra, riallacciarsi però alla prima visione, quella "immutabile dello status quo". La narrazione epica di God of War resta, infatti, comunque ancorata alla visione supereroistica, nessuno nella realtà potrebbe saltare su un grifone in volo ed atterrare perfettamente in piedi o arrampicarsi a mani nude mentre demoni alati continuano a cercare di impedire la sua avanzata. Opposta, invece, la concezione di Tomb Raider, cadere da una altezza vertiginosa porterebbe nella realtà a morte certa, e pur essendo i due personaggi comunque "supereroi" ognuno a suo modo diversamente, si distinguono nell'approccio con la realtà. Kratos e Lara infatti non invecchiano, a differenza di Snake, ma la seconda è influenzata dalla realtà almeno per quanto riguarda la fisica delle azioni che si possono compiere nei suoi titoli, trovando un compromesso tra immaginario e reale.

Il caso Zelda e la crescita "in game" all'interno dello stesso titolo

Spostandosi su altri generi, come ad esempio gli RPG, la crescita morale corrisponde spesso a quella fisica, la dimensione più pura del concetto ruolistico, ovvero far divenire il personaggio da semplice ragazzino in adulto consapevole, è portata a compimento nello stesso titolo, trascendendo lo scorrere degli anni nel tempo reale, ma sublimandolo in uno scorrere simbolico fatto dalle stesse tappe a cui ci porterebbe una vita vera. Link, eroe della serie Zelda, è uno degli esempi migliori di questa concezione. Già il nome simbolico, quasi un gioco di parole occulto, ci aiuta a capire il discorso, Il link, non più come semplice personaggio fisico Link, ma "link" nell'accezione etimologica derivativa del termine, ovvero come manifestazione simbolica di un personaggio, "collegamento" tra il protagonista del racconto e il giocatore che lo aiuta nella sua quest.
Non è un caso che Link sia sempre differente di gioco in gioco, poiché, nella concezione di Miyamoto, egli è un personaggio etereo, che può rappresentare un eroico protagonista, in differenti visioni della stessa fiaba, avanti ed indietro nel tempo. Del resto, la stessa Hyrule è simile nei vari Zelda, ma non è mai uguale. Link è l'eroe puro che incarna un semplice avatar, le cui scelte spesso si ripercuotono sul dipanarsi dell'avventura, ma è in realtà il "collegamento" tra reale ed immaginario. Combattere i nemici sarà una azione necessaria, perché in essi risiede il male generato da Ganondorf, ma provate a colpire con una spada una gallina indifesa nel gioco Legend of Zelda: Ocarina of Time e verrete subito colpiti dalla "legge del contrappasso" un'esercito di galline inferocite vi inseguirà facendovi perdere la vita. Questo concetto di crescita spirituale e fisica del personaggio è uno dei punti chiave nella narrativa di tipo ruolistico. Anche il titolo di Lionhead, di Peter Moulyneux, Fable, rientra in pieno nello stesso modo di concepire un videogioco, che ci permetta di far crescere e modificare secondo le nostre scelte un personaggio che non sia solo un "avatar" qualunque che ci rappresenti nella finzione.

L'Avatar, dalla teologia induista alle fantasie ludiche di Richard Garriott

Storicamente la parola Avatar era legata alla più antica filosofia induista, dove veniva utilizzata per la rappresentazione fisica di una divinità superiore nel mondo terreno. Lo stesso Buddha è considerato un Avatar incarnato della divinità non fisica, non dai buddisti ma dagli stessi induisti. Il concetto di Avatar è stato poi sublimato dalla filosofia per renderlo una rappresentazione dell'uomo, nei vari aspetti della sua vita. Dagli studi filosofici al settore ludico il passo è molto breve, nel mondo dei videogiochi, infatti, l'Avatar era il personaggio principale della saga ruolistica di Ultima, creata da Richard "Lord British" Garriott. Il personaggio è stato preso proprio dalla tradizione filosofica, e permetteva infatti l'identificazione del giocatore col protagonista del gioco. L'Avatar in sanscrito era "colui che discende", con connotazioni divine. In seguito, la terminologia si estende ed ogni rappresentazione virtuale delle persone in un contesto non reale è stato chiamato "avatar", minuscolo, perdendo la concezione divina o filosofica e diventando una semplice figura sostitutiva della persona fisica. L'avatar moderno quindi si può identificare come una metafora astratta dell'uomo che utilizza una immagine a lui congeniale per rappresentare sè stesso in un mondo virtuale. Tutto ciò, però, è puro concetto astratto, e si pone al di fuori delle due visioni principali, quella immutabile e quella temporale dinamica prima illustrate.

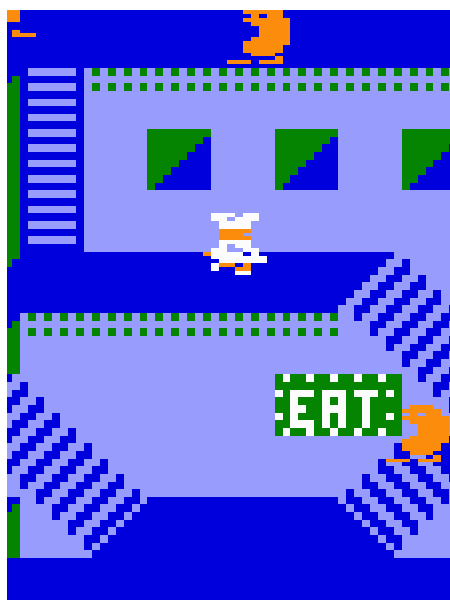
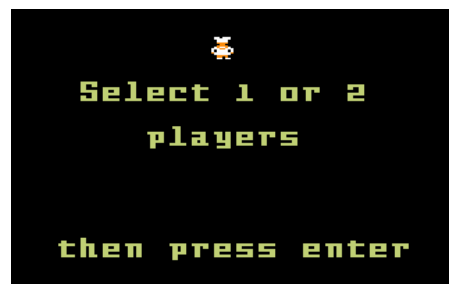
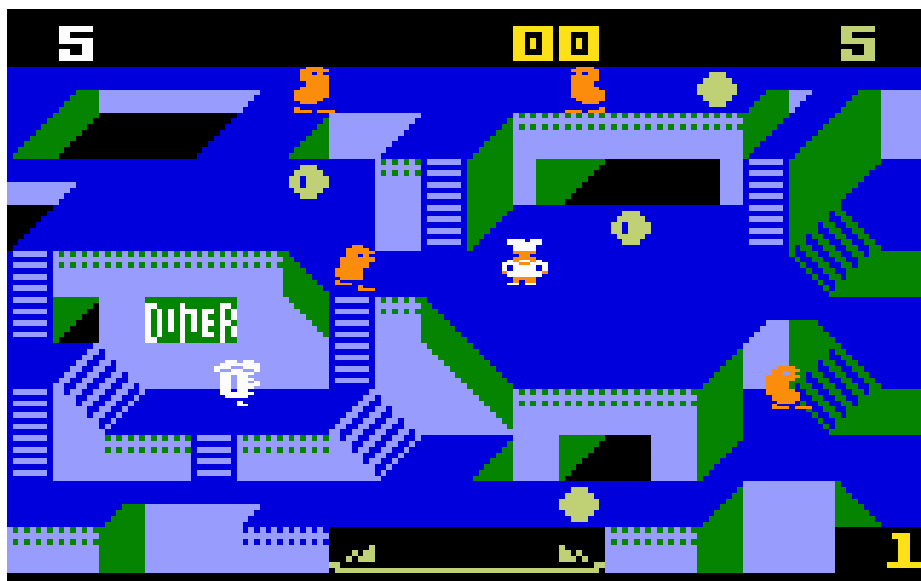
Conclusioni

Pochi autori, dunque, scelgono la seconda via, ovvero di far vivere il proprio personaggio in modo dinamico e parallelo con lo scorrere del tempo. Far avere al proprio eroe virtuale gli stessi problemi che hanno tutti nella realtà, è una prova di coraggio. Hideo Kojima lo ha voluto fare, dando a Snake una giovinezza, una maturità ed una vecchiaia. Le due scuole di pensiero sono differenti, poiché molti preferiscono creare un personaggio e tenerlo fermo ed immutabile in un limbo bloccato nel tempo, piuttosto che farlo evolvere, seguendo il naturale corso della vita con le sue correnti, i suoi mutamenti e le sue incertezze, siano esse positive o negative.

ⓘ SISTEMA **MATTEL INTELLIVISION** ANNO **1987** SVILUPPATORE **REALTIME ASSOCIATES** CASA **INTV CORP.** GENERE **ACTION**

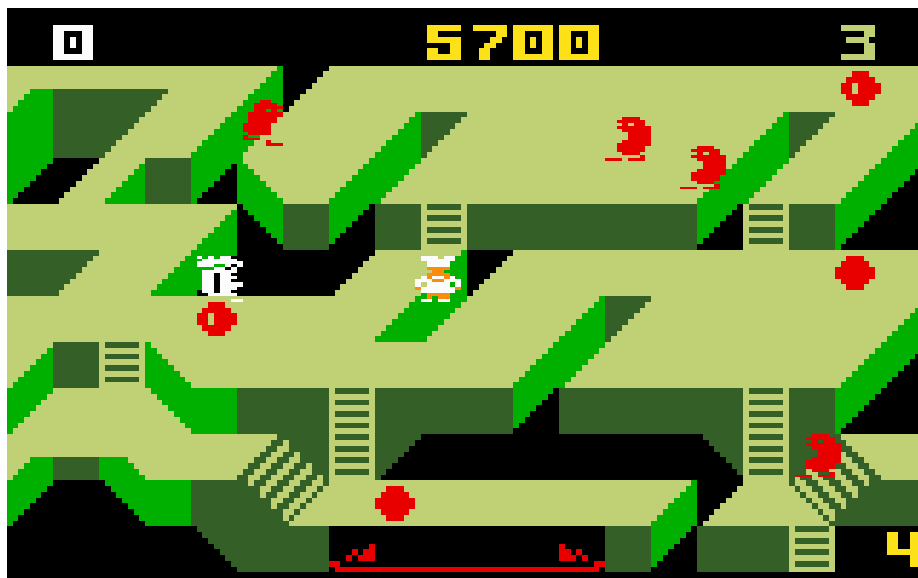
Diner

The BurgerTime gang is back!

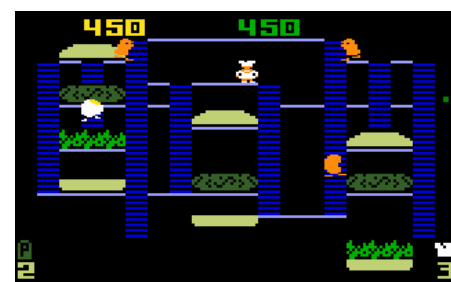
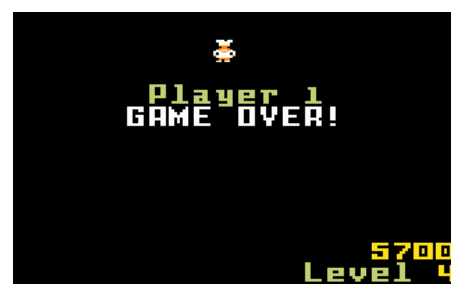
di luca**boldini**

Nel 1982 le sale giochi di tutto il mondo fecero la conoscenza di Peter Pepper, eccentrico chef intento a preparare hamburger più grandi di lui mentre sfuggiva a feroci salsicce antropomorfe, armato soltanto di qualche granello di pepe: era nato il mito di BurgerTime.
Come ogni grande successo arcade, anche questo titolo ebbe diverse conversioni casalinghe: quella pubblicata nel 1983 per Intellivision, firmata da tale Ray Kaestner, non era certamente la trasposizione più fedele, ma era così divertente da essere persino preferita da molti all'originale, registrando un vero boom di vendite. In quell'anno lo stesso Ray Kaestner mise la propria firma su un altro successo per Intellivision, vale a dire Masters of the Universe: The Power of He-Man. Fu così che quando la INTV acquistò dalla Mattel i diritti di sfruttamento del marchio BurgerTime e chiese allo stesso Ray Kaestner di idearne un seguito, lui stava già lavorando al seguito di Masters of the Universe.
Nel prototipo che ad oggi testimonia quel gioco mai pubblicato – "Super Masters" – si può ammirare un ambiente per così dire tridimensionale (alla Congo Bongo, per intenderci) dalle fattezze vagamente labirintiche, in cui in mezzo a diversi nemici monocromatici si muove l'inconfondibile sagoma di He-Man. Premendo un tasto di azione He-Man si produce in un potente sganassone, purtroppo a vuoto: la collision detection non è mai stata implementata.
Forse questa idea stava particolarmente a cuore a Ray Kaestner, o forse il nostro era semplicemente un tipo pragmatico, fatto sta che decise di programmare il seguito di BurgerTime, "Diner", proprio partendo dal prototipo di Super Masters.

Il gioco

Ecco che dunque in Diner il buon Peter Pepper si trova a muoversi in un ambiente radicalmente diverso da quello di BurgerTime: ogni stage (ce ne sono ben quindici diversi) presenta un layout come detto tridimensionale in cui trovano posto passaggi più o meno stretti, scale, piattaforme "saliscendi", piattaforme "a scomparsa" e, sul fondo, un piatto vuoto! Obiettivo del nostro Peter è proprio preparare la pietanza relativa ad ogni stage (polpette, insalata, riso, patate, maccheroni...), rappresentata semplicemente da cinque sfere colorate sparse qua e là che lui deve sospingere verso il basso, a pedate! Basta portare il personaggio sopra una di queste "food balls" perché lui la calci via, facendola scendere lungo il piano scosceso dello stage, eventualmente anche lungo le scale, per un determinato tratto: una manciata di calcioni è sufficiente a completare la strada verso il piatto. Quando quest'ultimo sarà completo di tutti e cinque gli ingredienti verrà sancita la fine del livello.
Ad ostacolare lo chef ci sono, nuovamente, personaggi "commestibili", ma non più esclusivamente da fast food. Leggendo l'elenco dei piatti avrete infatti già capito che il buon Peter dai tempi di BurgerTime si è "raffinato" ed ha trovato impiego in un vero e proprio Ristorante: il Ray's Diner.Oltre ai soliti hot dogs, che proprio non potevano mancare anzi la fanno numericamente da padrone, ad ostacolarci stavolta troviamo così anche banane, ciliegie e, in ogni stage, un immancabile boccale di birra di nome Mugsy, che, essendo completamente bianco, ricorda forse più un grosso e rassicurante bicchierone di latte. Non è tuttavia il caso di farglielo notare perché, come ci informa il manuale di gioco, Mugsy è nientemeno che l'indiscusso leader di tutti i nostri nemici!
Al solito, ogni contatto con uno di questi simpaticoni è letale e fa perdere una vita (5 in partenza, con possibilità di guadagnarne ogni 20.000 punti), e, come in BurgerTime, anche qui premendo un tasto di azione si può lanciare loro in faccia del pepe (ricaricabile quando appaiono i relativi item sullo schermo) per stordirli e passarvi attraverso senza danno. La parte più divertente del gioco è schiacciarli sotto le palle di cibo calciate lungo lo stage, guadagnando con ciò anche parecchi punti (soprattutto quando si riesce a fare strike elimi-

nandone più d'uno contemporaneamente): lo sprite nemico è subito sostituito dall'indicatore dei punti ricavati, ma dopo pochi secondi in quello stesso punto ricompare implacabile lo stesso gaglioffo, pronto a riprendere l'insegui-mento.
Altra importante innovazione è l'inserimento di un bonus stage: ogni quattro livelli, si apre una sezione a tempo in cui (all'interno dello stesso ambiente dello stage appena completato) allegre food balls di vari colori rotolano dalla cima dello schermo verso il basso. Compito di Peter è agguantarne il più possibile per guada-gnare punti, badando però a non toccare mai neppure una di quelle "luminescenti", pena la perdita di una vita e la conclusione anzitempo del bonus stage.

> **"Tecnicamente inecce-pibile, Diner si confer-ma un vincente anche nell'aspetto più impor-tante di ogni gioco: il divertimento. Rispetto a Bur-gerTime, si avvantaggia di un gameplay meno severo e più vario, dando forse meno importanza alla tattica senza per questo rinunciare a una certa profondità: in pratica, il giocatore più meticoloso e più furbo sarà senz'altro premiato in termini di punti e durata della partita, ma anche il casual gamer desideroso soltanto di dieci minuti di allegria sarà pienamente appagato. Per esperienza personale, vi posso assicurare che mettersi in prossimi-tà di una food ball attendendo che tre o quattro nemici si avvicinino tutti insieme, per poi eliminarli tutti quanti in fila con una bella pedata, è una soddisfazione che ogni buon retrogamer dovrebbe provare alme-no una volta nella vita."**

Le caratteristiche

Dal punto di vista tecnico, si tratta senz'altro di un lavoro eccellente. La grafica si avvale di un'ottima scelta di colori, vivacissimi ma abbinati con un certo gusto, di un level design sublime e di personaggi monocromatici (esclu-so il protagonista) ma ben definiti e simpa-ticissimi. Parlando di un titolo Intellivision, è quasi superfluo rilevare l'assenza di fenomeni di flickering o di rallentamento, mentre merita una menzione d'onore lo splendido scrolling laterale che ci accompagna da uno stage all'altro (per intenderci, è come se tutti gli stage fossero disposti l'uno a fianco dell'altro da sinistra verso destra, ed al termine di ognuno di loro la "telecamera" si spostasse fluidamente ad inquadrare quello successivo).
Il comparto sonoro è persino meglio: gli effetti sono ottimi e partecipano della simpatia generale, le musichette di introduzione sono deliziose e la melodia di accompagnamento è un sottofondo semplicemente perfetto, rilassante e piacevole, per nulla "protagonista" e pertanto ben al riparo dall'effetto nau-sea anche in caso di sessioni di gioco prolungate.
Dal punto di vista del gameplay, infine, non si può non lodare lo splendido connu-bio tra la semplicità delle azioni basilari da compiere (in sostanza: muoversi e prendere a calci delle palle di cibo) ed una certa varietà nelle situazioni (quindici livelli completamente differenti con scale, ascensori, baratri, e poi il bonus stage), cosa che dona una certa pro-fondità al titolo senza privarlo della sua grande personalità da pick up and play.

BurgerTime

Curiosità:

- Lasciando acceso il gioco senza premere alcun tasto, dopo poco comparirà una schermata di credits.

- Fra le insegne luminose che addobbano i vari stage, oltre a "Diner" e "Ray"(Kaestner), che si commentano da sé, troviamo anche un "Mario", chiaro omaggio all'idraulico della grande N.

- Nello stesso anno di pubblicazione di Diner, il 1987, su Intellivision vide la luce anche Dig Dug, celebre per contenere un gioco "nascosto" di nome Deadly Dogs: quest'ultimo altro non era che una versione modificata di Tron Deadly Discs in cui gli sprite nemici erano rimpiazzati, manco a dirlo, dagli hot dogs protagonisti prima di BurgerTime e poi di Diner.

Stellar 7

di gianluca**santilio**

Stellar 7 si adagiava con grande disinvoltura tra il vecchio ed il nuovo. I suoi meriti partono da lontano, dal 1982, anno in cui Daemon Slye decise di ispirarsi al grande Battlezone per proporre qualcosa di analogo o migliore, se possibile, anche sulle macchine casalinghe. La portata di tale progetto escluse immediatamente le console, troppo deboli e troppo limitate in fatto di memoria per ospitare le routine che il programmatore della Penguin Software aveva in mente. Si optò, quindi, per l'Apple II, seguito a ruota dal Commodore 64. Quello in esame è un remake del software del 1982, edito dalla Dynamix in uno dei suoi momenti più floridi.
Il gioco parte esattamente dal solco tracciato da Battlezone: visuale rigorosamente in prima persona, un carro armato futuristico come arma di battaglia e tanti allegri nemici bramosi di farci la pelle. Se su Apple II vi era un'indubbia affinità grafica tra i due prodotti, nel 1990 il wireframe viene spazzato via dal poligono pieno e le scene monocromatiche guadagnano le sfumature profuse dalla bontà dei 256 colori dello standard VGA. Uno spettacolo non indifferente, necessario di vere e proprie bestie meccaniche per esser gestito e solo chi ricorda il prezzo di un 386 all'epoca potrà capirmi. Ma andava bene così e spingere forte sul fronte della spettacolarità sopra ogni cosa faceva decisamente cassa come aveva già dimostrato la Origin col suo Wing Commander. Stellar 7 non lesinava la sua inclinazione alla seduzione sensoriale: l'impegno profuso per aggradare il giocatore sin dalle prime battute è subito evidente dalle prime schermate e dal menù dettagliato al punto da inglobare persino una simpatica guida riguardo agli avversari presenti nel gioco. La presentazione è altrettanto gradevole, ben animata ma, soprattutto, arricchita da un parlato digitalizzato abbondante, chiaro e d'atmosfera, presente anche in altri momenti importanti della nostra avventura. L'elevato tasso tecnico evidenziato fino a questo punto, in realtà, è volto a svecchiare un prodotto che sotto la sua spessa scorza pirotecnica si discosta molto poco dal suo predecessore. L'azione di gioco si dipana lungo sette missioni, proprio come nell'originale: ogni missione rappresenta l'azione su un pianeta diverso nonchè un nuovo capitolo della sceneggiatura che vede il tiranno Draxxon voglioso di far fuori noi poveri terrestri. Le meccaniche sono essenziali: all'interno del nostro carro avremo un'ampia visuale di un campo di battaglia che non mostra confini evidenti e che potrebbe rischiare di essere dispersivo se non ci fosse un comodo radar nella parte bassa del video a farci da navigatore, indicandoci l'ubicazione dei nemici e la direzione dei loro colpi. Sul terreno di gioco compariranno, oltre ai nostri avversari, anche tutta una serie di elementi ulteriori che possono talvolta celare utilissimi bonus. Non avremo altro di cui curarci, tutta l'azione si svolge muovendosi incessantemente da una parte e dall'altra per evitare il fuoco nemico ed attendendo l'attimo propizio per rispondere a nostra volta, con poca strategia, poca profondità e tanta frenesia. La longevità non è il fiore all'occhiello di Stellar 7: sette missioni sono pochine e, anche se all'inizio la curva di apprendimento è leggermente ripida, non ci vorrà troppo prima di esaurirle. Siamo

d'accordo che si tratti di un remake e la fedeltà all'originale va in qualche modo rispettata, ma credo che nessuno si sarebbe scandalizzato per la presenza di un paio di missioni bonus. Il forte ancoraggio al passato è clamorosamente confermato dall'assenza dell'opzione di salvataggio, una mancanza quantomai spiazzante per il giocatore moderno che, tuttavia, trova una certa giustificazione nella natura "mordi e fuggi" del prodotto, arcade fino all'osso, con livelli che non durano mai più di cinque minuti. Non siamo, comunque, di fronte ad una pigra riproposizione modernizzata di un concept vincente. La Dynamix propose delle introduzioni interessanti che, colpevolmente, non influivano con decisione sull'esperienza globale di gioco: i power-up e i boss. A differenza di quanto accadeva nel 1982, il nostro carro può contare su nuove freccie al proprio arco, sia in termini di arsenale sia in termini di accessori tattici. Molto utili sono il supercannone, decisamente più potente del fuoco normale, la funzione di stealth e il Cat's Eye, una modalità che ci consente di individuare i nemici in occultamento. Tutti i vari potenziamenti ci vengono forniti al massimo della carica all'inizio della partita per poi consumarsi progressivamente col loro utilizzo. Il problema più grosso è che non ci sarà modo di ricaricarli durante la partita se non scovandone di nuovi distruggendo i vari elementi di contorno al campo di battaglia. Nemmeno i nostri scudi si ricaricheranno tra una missione e l'altra, costringendoci a tenere duro fino al raggiungimento delle rarissime stazioni di riparazione presenti nel gioco. Peccato che i power-up veramente utili siano così pochi e che il loro utilizzo vada ad abbassare la lunghezza della già breve esperienza di gioco. Meno male che vengono in nostro aiuto, per modo di dire, i guardiani di fine livello, bestioni decisamente pericolosi trasportati dall'astronave di Draxxon in persona, una volta eliminati tutti i nemici standard dell'area: sono davvero spettacolari, a volte anche duri da abbattere, ma nulla di eccessivamente ostico dosando per bene i potenziamenti.

E' un difetto così grande aver spinto così poco sul pedale dell'evoluzione? Forse no. Il concept di Battlezone è vincente, tanto nel passato quanto al giorno d'oggi. Una modificazione invadente di questo spirito avrebbe eccessivamente snaturato il prodotto, privandolo della furia ludica che era capace di esprimere. Stellar 7 estremizza il gioco della Atari, soprattutto sulle macchine più performanti dove la fluidità contribuiva ad aumentare il coinvolgimento. E si sa, il progresso e la sofisticazione non sempre si sposano col divertimento, come mostrato in tantissime rivisitazioni di classici. La Dynamix probabilmente lo aveva intuito, ripiegando sulla programmazione di un remake che somigliasse il più possibile ad una conversione, centrando l'obiettivo e uscendo con un gioco sincero, frenetico e divertente che non chiede di essere un capolavoro. Ed è anche invecchiato dignitosamente.

"Se Battlezone poteva essere rivisitato per meglio adattarsi allo spirito dei computer, Stellar 7 rappresenta uno splendido lavoro in tal senso. Questo remake per DOS dell'originale per Apple II si è rivelato un'ottima operazione, tecnicamente al top per il 1990, ma oggi ancora gradevole nell'estetica ed immediato nella giocabilità."

SEI PRONTO?...

MoviesCorner

Devil May Cry (Anime)

di simonepeila

Demoni, spade e pistole, combattimenti frenetici e tanta, tanta arroganza da parte del protagonista. Questo è Devil May Cry, o almeno è quello a cui ci ha abituato la saga di Capcom. Da una serie animata ci si aspetterebbe di trovare tutti queste importanti caratteristiche ma, purtroppo, non è così.
Devil May Cry è una serie di soli 12 episodi creata da Madhouse, studio famoso per aver realizzato, tra gli altri, la versione animata di Death Note, Animatrix e aver collaborato in alcuni lavori dello Studio Ghibli, in particolare nel famoso "Il Castello Errante di Howl".
Dante, ragazzo alto dai capelli bianchi e mantello rosso, esercita la simpatica professione di sterminare i demoni. Il titolo della serie animata (e della saga di videogiochi) deriva dal nome della sua agenzia, la "Devil May Cry" (il diavolo può piangere). Combatte con due pistole semi-automatiche (Ebony e Ivory) e una grossa spada con l'elsa a forma di teschio (la Rebellion) donatagli dal padre. Dante è in realtà un mezzodemone, nato dall'amore della madre umana per un demone maggiore, Sparda.

A fianco del protagonista troviamo due nuovi personaggi, una bambina orfana di nome Patty, che andrà a vivere con lui nella Devil May Cry, e l'informatore Morrison, un uomo baffuto che fornisce a Dante alcuni lavori. Nel corso dell'anime incontreremo anche altri personaggi, vecchie conoscenze dei fan della saga, come Trish e Lady.

Cominciamo con ordine e partiamo dall'inizio: la sigla iniziale, "D.M.C." dei Rungran, è un bel pezzo, carico ed evocativo al tempo stesso, che ben si adatta alle immagini che scorrono: combattimenti, sparatorie, personaggi vecchi e nuovi e tanto sangue. Si nota da subito che l'anime è un pochino più splatter rispetto al gioco, senza però arrivare mai all'eccesso.
I personaggi principali sono dotati di tutte le loro caratteristiche peculiari, riportate dal gioco in ogni dettaglio, dalle armi ai vestiti alla fisionomia. Tecnicamente è un gran bel vedere, il disegno è dettagliato e l'animazione è davvero ottima.

Purtoppo è la trama a rendere questo anime un lavoro davvero mal riuscito: i 12 episodi sono autoconclusivi e hanno soltanto un debolissimo collegamento che viene svelato nell'ultimo episodio. Inoltre, la caratterizzazione psicologica di Dante è decisamente sballata: ci troviamo di fronte ad un Dante molto più "romantico". Di per sè questo non sarebbe un difetto, anzi, ci porterebbe a conoscere il mezzodemone nel suo lato più "umano". Purtoppo, però, la sua vera personalità è stata del tutto annientata: da spaccone attaccabrighe ci troviamo davanti un Dante pigro, goloso e imbronciato, che passa le sue giornate a mangiare pizza, giocare a biliardo e a lamentarsi dei suoi problemi economici. Ogni tanto c'è ancora qualche uscita da spaccone, specialmente quando sta per eliminare un demone, ma sono rare e non all'altezza di quelle che i filmati del gioco ci hanno abituati.
I combattimenti sono rarissimi e per niente spettacolari, si risolvono spesso in un colpo e per Dante non c'è mai vera sfida.

Peter Pepper

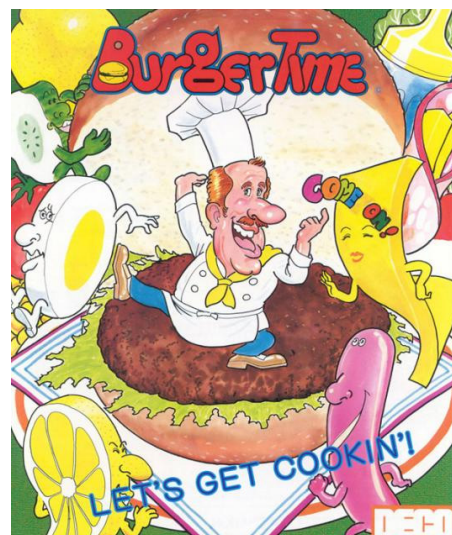
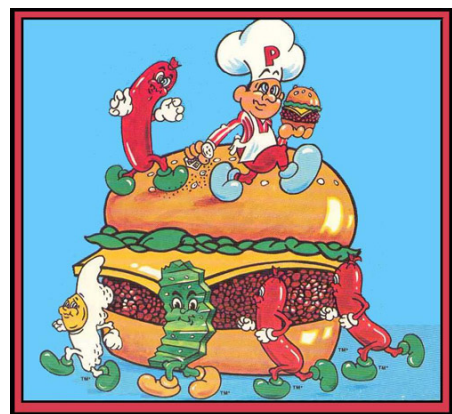
di gianlucasantilio

Peter Pepper era uno sconosciuto fino al 1982. Tutt'oggi è difficile inquadrare perfettamente il vecchio Pete: apparentemente, egli potrebbe sembrare un cuoco di bassa lega, non meriterebbe nemmeno il titolo di chef visto che l'unica cosa che sembra in grado di preparare siano dei panini per giunta nemmeno cotti. I più maliziosi, tuttavia, insinuano il dubbio che Peter sia un povero drogato, un obeso attanagliato dal pensiero del cibo, una passione che diventa perversione nelle sue immaginazioni catalizzate da crack e allucinogeni vari o, secondo studi più benpensanti, estreme allergie a qualche strana proteina. A chi credere? Pensar bene o pensar male? Vediamo di fornirvi gli elementi necessari per giudicare.

Come dicevamo, la prima volta in cui Peter Pepper è venuto alla ribalta risale al 1982, quando il vecchio Pete ci raccontava di come era costretto a preparare sandwich lottando, letteralmente, con il cibo. Già, lui ha sempre parlato di salsicciotti e uova sode a grandezza d'uomo che lo rincorrevano. In quel racconto, intitolato BurgerTime, lui si trovava in cucine dalla forma strana, costituite da piattaforme su piattaforme, con pezzi di panini incastrati nel pavimento e lui doveva calpestarli tutti per farli precipitare in un mega vassoio in fondo alla stanza. La convinzione con la quale Peter raccontava questa sua avventura divertì tutti coloro che la ascoltavano, ma psicologi e psichiatri lamentavano l'assurdità della cosa, consigliando a Pete di andarci piano col cibo, probabilmente perchè qualche alimento gli procurava evidenti allucinazioni.

Si dedicò quindi ad una dieta a base d'insalata, ma i progressi non si videro. Il caso Diner, narrato negli studi medici della Data East, racconta che Peter continuava ad immaginare cibo antropomorfizzato che lo cacciava, e lui per prepararsi il suo spuntino doveva correre per uno scenario isometrico alla ricerca di caschi d'insalata. I suoi occhi brillavano di vita mentre raccontava di come riusciva ad ammazzare le salsicce mutanti lanciando loro questi caschi. Il testo è molto raro da trovare ed è disponibile solo nelle librerie Intellivision e la sua scarsa reperibilità ha persino fatto dubitare dell'effettiva esistenza dello stesso.

Peter Pepper divenne un personaggio celebre: le sue avventure, immaginarie o meno, riscossero il gradimento di tutti. Ma la sua sanità mentale preoccupava: insistendo sulla convinzione che ogni problema derivasse dal cibo, i medici imposero a Pete una dieta a base di soli zuccheri, in modo da eliminare possibili sostanze nocive e fornire ugualmente valori energetici. Pure troppi, forse, ma la linea era andata da un pezzo...

Niente da fare, Pete continuava a vedere leccornie che lo rincorrevano: stavolta era il turno di ciambelle e dolciumi o condimenti di altro tipo, li vedeva schizzare a destra e a manca mentre cercava di prepararsi i suoi gelatoni formato ultragalattico, almeno secondo quanto scritto nel tomo Peter Pepper's Ice Cream Factory. Quest'ultimo vano esperimento di recupero scoraggiò a tal punto i dottori da indurli ad abbandonare ogni altra possibile mossa. Peter Pepper tornò così alla sua passione, i megapanini, ed è così che continuiamo ad immaginarlo: alla ricerca di tanti strati da far cadere nei vassoi, insalate, hamburger, salsiccie volanti, contorni assassini, magari in stanze ancora più grandi, con più scale, più colori, più piattaforme, insomma, in un Super BurgerTime!

MeteoreVideoludiche

Clockwork Tortoise

di alessio**bianchi**

La Clockwork Tortoise è una delle piccole software house americane nate verso la metà degli anni '90 in seno alla Malibu Interactive, divisione della Malibu Comics e già Acme Interactive. In quel periodo, infatti, diversi sviluppatori della Malibu tentarono di mettersi in proprio. Queste individualità diedero origine a nuovi team inizialmente composti da pochi o pochissimi elementi, ma quasi tutti destinati a carriere di tutto rispetto: la Neversoft (tuttora in attività con le serie Tony Hawk's e, dal 2007, Guitar Hero), la Left Field Production (ancora operativa come sviluppatrice su licenza Nintendo e nota per l'apprezzatissimo Excitebike 64 e per MTX Mototrax), la Paradox Development (acquistata dalla Midway nel 2004 e ribattezzata come Midway Studios - Los Angeles) e, per l'appunto, la sfortunata Clockwork Tortoise.

I membri della CT erano: Chris George (grafico; attuale lead character artist della Neversoft), John O'Brien (lead programmer), Andrew Green, Robert Hemphill e Noel Hines (grafici). Il promettente team si sciolse, purtroppo, nel 1996, dopo meno di un biennio di attività e solo due titoli all'attivo: The Adventures of Batman and Robin per Sega Mega Drive / Genesis e la relativa versione per Sega CD, entrambi datati 1995 (nonostante l'identico titolo, si tratta, a tutti gli effetti, di due giochi diversi).
I talentuosi membri della CT presero strade diverse dopo la cancellazione dell'action game X-Women: The Sinister Virus (inizialmente previsto a fine 1996) per un Mega Drive ormai al crepuscolo. Tale stop fu imposto dalla Sega in ossequio ad una politica che, inevitabilmente, dirottava tutte le risorse della casa sul neonato Saturn.

Le caratteristiche salienti dei due titoli dedicati al Dinamico Duo e, in particolare, all'omonima serie animata della Fox sono, essenzialmente, l'eccellenza della realizzazione tecnica e il livello di difficoltà fin troppo elevato.

La versione Mega Drive di AoB&R, sostanzialmente un action game che, come Gunstar Heroes, combina run 'n' gun con elementi di beat 'em up e vanta una grafica particolarmente curata nelle animazioni, un'azione veloce e frenetica e un campionario di effetti raster che, povertà cromatica a parte, sembra più da demo grafica per Commodore Amiga che non da videogioco MD. Numerose animazioni, poi, sono prerenderizzate e i suddetti raster FX includono: prospettive, flipping, rotazioni e persino accenni di sprite scaling e grafica vettoriale, con alcuni di questi effetti applicati anche a due piani distinti e in combinazione (una sorta di emulazione parziale del Modo 7 del Super NES ottenuta via software).
Purtroppo la difficoltà risulta, come già esposto, alquanto sbilanciata e non modificabile tramite option screen.

AoB&R per Mega CD, invece, è un racing game che riprende il gameplay di Special Criminal Investigation combinato a stages ispirati ad After Burner.
In questa versione, infatti, si guida la Batmobile (come in Batman Returns nella sua versione per l'add-on della Sega che, non a caso, aveva John O'Brien come lead programmer) e, negli stages finali, il Batwing.
La grafica sfoggia un largo utilizzo dello sprite scaling hardware valorizzando, così, il chip ASIC del Mega CD. La velocità dei potenti mezzi del Cavaliere Oscuro è resa sufficientemente bene e non mancano ulteriori finezze grafiche, come rotazioni combinate ad effetti di zoom, elementi grafici "3D" articolati in numerosi sprites e un FMV abbastanza gradevole, composto da numerose sequenze animate realizzate dagli stessi disegnatori della Warner Bros.
Peccato per la difficoltà estrema che rende questo racing game / shoot 'em up piuttosto frustrante.

Sicuramente i titoli realizzati dalla Clockwork Tortoise soffrono di un gameplay decisamente "hardcore" che ne circoscrive la fruibilità ai videogiocatori più abili, pazienti e perseveranti. Altro limite di questi titoli è la strisciante ripetitività d'azione che non riesce ad essere mimetizzata a sufficienza dalla apparente ricchezza di nemici ed ambientazioni.
Nonostante le debolezze sul fronte della giocabilità, i due titoli dedicati al Dinamico Duo evidenziano una competenza di grafici e coders che avrebbe avuto ben poco da invidiare a team blasonati come, ad esempio, la Treasure.
Peccato che, complice la fase di transizione tra la generazione a 16 bit e quella a 32 e la situazione estremamente fluida del mercato americano del periodo, la Clockwork Tortoise non sia riuscita ad assumere il ruolo di una sorta di "equivalente americana" della Treasure stessa.

R.O.B.

Nel corso della sua storia, Nintendo, ha sempre avuto il pallino dell'innovazione, dell' "aggeggio" rivoluzionario che il più delle volte si è rivelato una piccola delusione. Ne è l'esempio il simpatico Robotic Operating Buddy, per gli amici R.O.B., piccolo robottino/periferica prodotto nel 1985 per il mitico Nes.

Conosciuto anche con il nome di Famicom Robot, è dotato di due braccia con dei dischi di plastica che gli fanno da mani, e l'aspetto generale ricorda molto il mitico Johnny 5 del film "Corto Circuito". Ma che cosa farà mai sto R.O.B.? In pratica è una sorta di periferica/interfaccia tra il giocatore e il gioco e si comportava come un secondo compagno di giochi, riproducendo, sempre con le dovute proporzioni, determinati comandi che il giocatore gli impartiva per i videogiochi ad esso dedicati. Praticamente solo due titoli, Gyromite, fornito in bundle con R.O.B. e Stack-Up.

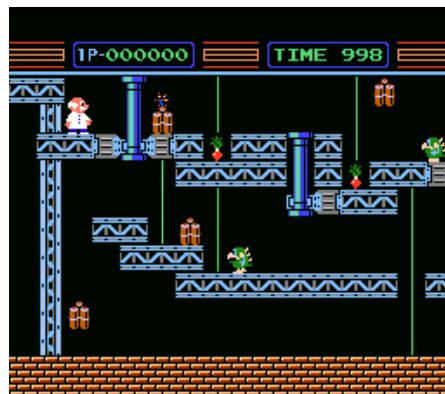
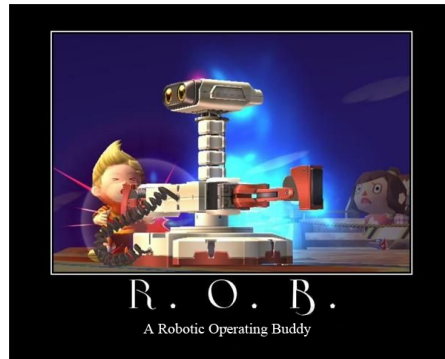
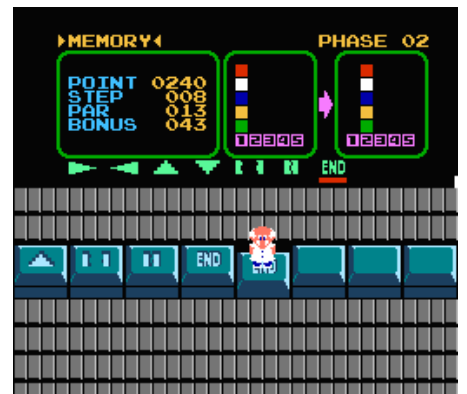
Gyromite ci mette nei panni di uno scienziato che deve fuggire dal laboratorio, ma la strada è interrotta da alcune porte colorate di blu e rosso. A R.O.B. il compito di aprire tali porte tramite alcuni piccoli piedistalli di colore blu e rosso che il piccolo robot deve spostare. Un gioco noiso, complice anche il fatto che il roboto Nintendo è lento da morire. Sulla stessa scia è Stuck-up: nei panni del prof Hector, il giocatore deve saltare su una certa sequenza di pulsanti in modo da attivare R.O.B. al fine da permettere a quest'ultimo di mettere in un certo ordine i piedistalli che ha intorno.

Anche se a vederlo il robottino Nintendo poteva sembrare una grande idea, alla finè risultò il classico fallimento. Nei piani Nintendo, R.O.B. doveva dare una nuova immagine del Nes per faro apparire una console nuova e non una macchina che veniva dal grande crash dei videogiochi. All'epoca, quando venne commercializzato R.O.B. negli Usa non si era a conoscenza che la periferica Nintendo non era più supportata in Giappone.

Nonostante tutto, però, non si può dire che il robottino Nintendo non sia stato qualcosa che all'epoca sembrava fantascienza. Tutt'oggi R.O.B. ed i suoi giochi hanno valori collezionistici di tutto rispetto, con prezzi che superano i 200 euro come per il gioco Stuck-up. Un' ultima curiosità: R.O.B. è comparso in parecchi giochi Nintendo come Mario Kart, Star Fox e Smash Bros.

Gyromite

Stack-Up

di sandro**prete**

La Macchina del Tempo

Ottobre 1990

di gianlucasantilio

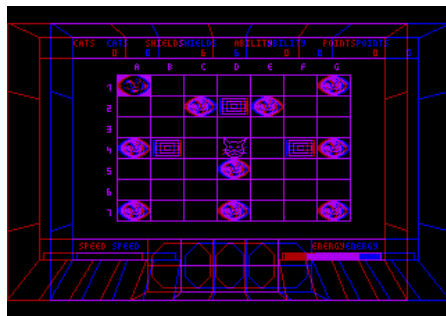
Partiamo con il mese di Ottobre denotando la carenza di attrattiva del panorama 8-bit, chiamato in causa quasi solo per conversioni, ed il "quasi", purtroppo, non è nemmeno positivo: l'unico gioco negato ai computer di nuova generazione è *Spaghetti Western Simulator*, un vero bidone sia su Spectrum che su Amstrad o Commodore 64.

Il duo più in voga del momento, quello Amiga-ST, non si fa mancare la solita quota di giochi dimenticabili: *Wanderer 3D* è uno shooter pseudo-vettoriale che veniva proposto con un bel paio d'occhialini per la visione stereoscopica, peccato che il software fosse una vergognosa patacca, e *T-Bird* non era molto meglio, anche lui uno sparatutto in falsa tridimensionalità. Tra gli sportivi, o presunti tali, c'è *Pro Powerboat Simulator*, mediocre racing game su motoscafi, e *Skate Wars*, che con lo skateboard non c'entra nulla e somiglia piuttosto ad uno *Speedball* a sviluppo orizzontale. Controverso è invece *Monty Python Flying Circus*, un po' shooter ed un po' platform, condito dallo spirito demenziale della serie di riferimento ed un gameplay non proprio perfetto. Meglio dedicarsi a *Cadaver* dei Bitmap Brothers oppure *Rick Dangerous 2*, di gran lunga più amati dai retrogiocatori.

In questo mese possiamo assistere anche a due esperimenti molto coraggiosi: il primo è il famoso *Captive* di Tony Crowther, mentre il secondo è *Corporation* della Core Design, una sorta di prototipo di FPS, con scenari 3D e nemici in bitmap, per quanto la vocazione non sia esattamente quella di sparatutto. Sempre la Core presenta *Torvak the Warrior*, un platform hack'n slash senza né ritmo né carisma. Per un po' di sano divertimento è meglio ripiegare su *Ivan Stewart's Super Off Road*, un racing game a schermo fisso, una sorta di *Super Sprint* a tema 4x4 valido in tutte le versioni dall'Amstrad all'Amiga. Come esclusiva per il 16-bit Commodore, però, c'è un grosso calibro della Cinemaware, lo spettacolare *Wings*.

Corporation

Ivan Stewart's Super Off Road

Spaghetti Western Simulator

Wanderer 3D

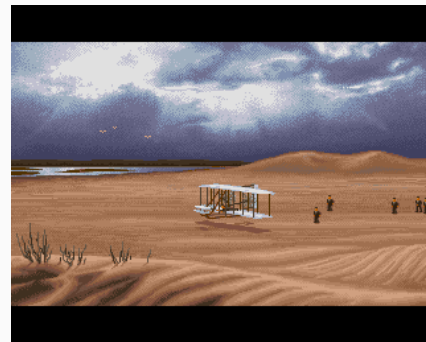
Cadaver

I Bitmap Brothers facevano rumore ad ogni loro uscita, ogni loro prodotto era una vera esplosione di carisma. Cadaver era un esperimento molto coraggioso, un action adventure con un forte accento sull'esplorazione che non intendeva farsi mancare tutti i vezzi estetici del caso. Il team inglese, tuffandosi per la prima volta del genere, raggiunge ancora il successo, facendo incetta di premi, ma da giocare oggi non è esattamente una passeggiata.

Captive

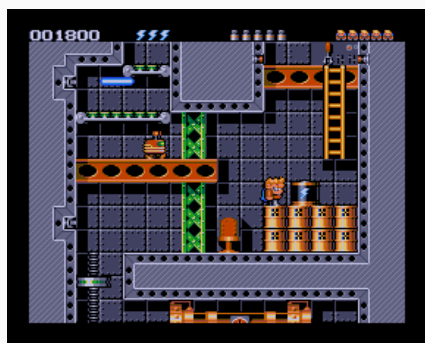
Nella solitudine di una cella, il protagonista del gioco si ritrova clamorosamente in mano un apparecchio in grado di controllare quattro droidi a distanza. Da qui nasce il geniale gameplay di Captive, che ci propone una visuale in soggettiva tipica dei giochi di ruolo occidentali, ma con un'ambientazione fantascientifica e molti rompicapo riusciti.

Wings

Videogiochi ed atmosfere hollywoodiane, una vera fissa per la Cinemaware che per rincorrere il mito del film interattivo è crollata investendo precocemente nella tecnologia del CD. Sui Amiga ed ST, però, seguendo le sue idee, lanciava capolavori come Wings, dove nei panni di un pilota della Prima Guerra Mondiale dovevamo affrontare spettacolari missioni, circondati da una meravigliosa atmosfera.

Piuttosto deludente è il panorama console: tra Master System e NES spunta il solo Summer Games, ma non è altro che la conversione dell'ottimo multievento conosciuto sui computer ad 8-bit. Per la generazione successiva va sottolineata la dignitosa trasposizione su Megadrive del coin-op Super Monaco GP della stessa Sega, anche se la console del mese è senza dubbio il PC Engine con la conversione delle conversioni: Splatterhouse!
Per qualche titolo nuovo di zecca conviene fare una passeggiatina in sala giochi, dove le due novità si chiamano Hammerin' Harry e Columns, forse non due capolavori ma entrambi piuttosto noti.

Super Monaco GP

Splatterhouse

Una conversione arcade-perfect sulla macchina NEC non era forse attuabile, ma il lavoro svolto per la trasposizione di questo classico della Namco è notevole. Il gioco rimane la stessa maratona splatter/horror vista in sala giochi che, anche con la giusta dose di ironia, rivisita tutti i cliché tipici del caso in chiavi di action game a scorrimento orizzontale.

Rick Dangerous 2

Riccardo il pericoloso ritorna, ma stavolta niente più scenari alla Indiana Jones. I cattivoni stavolta sono alieni, quindi vai con ambientazioni futuristiche e raggi laser a profusione. Il gioco è sempre quello, il perfido "trial and error", un cammino di morti ripetuti per superare schermate che richiedono un timing ed una precisione nei movimenti al limite della follia. Se però siete degli ossi duri...

Columns

Se ne copi l'impostazione e sei un puzzle game, non puoi che essere additato quale "Tetris-clone". In realtà, Columns è debitore piuttosto nei confronti di Klax e del suo concetto di combinazione di colori. Anzi, forse è un vero ibrido tra il coin-op Atari e l'opera di Pajitnov, divenendo molto popolare su varie piattaforme.

Hammerin' Harry

Probabilmente non è mai stato considerato un capolavoro, ma Hammerin' Harry è uno di quei videogiochi che sa farsi ricordare. Armati solo di un enorme martello dobbiamo farci strada attraverso vari scenari di azione piattaformica, facendo i conti con boss puntualmente fuori di testa da sconfiggere con le doti della nostra originale arma.

SpazioBlog
Temi personali e cultura videoludica

Assenteismo virtuale

Un nuovo attacco contro i social networks da parte del mondo dell'imprenditoria.
Alcuni analisti del lavoro hanno recentemente coniato un poco lusinghero termine che risponde al nome di "**Assenteismo virtuale**".

La critica degli anni 80

In cosa consiste questo fenomeno? Chiunque ricorderà la satira dei film di Fantozzi negli anni 80 sull'assenteismo in ufficio, dove alcuni dipendenti, invece di recarsi al lavoro facevano le attività più disparate, oppure nell'ufficio stesso svolgevano attività collaterali, come il bagarinaggio di biglietti da stadio, il panettiere o il finto cieco...
Cambiano i tempi, si evolvono le tecnologie ma, a quanto pare, cambia poco il costume...

L'età moderna

Oramai che c'è il web, con il corpo siamo tutti in ufficio, ma la testa può facilmente "evadere" e vagabondare altrove... guardare siti riguardanti località esotiche fa immaginare già le vacanze, anche se queste nella realtà sono ben lontane.
Il cosiddetto Assenteismo Virtuale è generato, sempre secondo gli analisti del fenomeno, principalmente dai social networks, come MySpace, Twitter o Facebook, anche se è, ovviamente, estensibile a tutto il web.
In particolare le aziende lamentano "ipotetiche" perdite produttive dovute ai voli pindarici del cervello dei propri dipendenti, fisicamente immobili sulla scrivania ma con la mente sulle spiagge dei tropici...
Molti ricorderanno senza dubbio Google Pac-Man, browser game diffuso in occasione del trentennale del titolo Namco, anch'esso attaccato dagli analisti del lavoro per un presunto monte ore "sprecato" a giocare...
Gravissimo sarebbe inoltre il caso in cui un dipendente incauto avesse la sfortuna di contrarre un virus sui PC aziendali o ministeriali dell'ufficio, magari compromettendo svariati gigabyte di dati lavorati!

L'automoderazione

A difesa dei lavoratori va detto che una piccola pausa, seppur virtuale, dopo ore di lavoro fa senza dubbio bene al cervello ed aumenta anzi la produttività. Ovviamente le pause devono essere fatte con moderazione e commisurate al tipo di lavoro svolto, in modo da non pregiudicare o rallentare troppo lo stesso.
In buona sostanza venti minuti di assenteismo virtuale dopo la pausa pranzo non fanno male a nessuno ma sei ore su otto dedicate alla navigazione smodata sono senza dubbio controproducenti.

L'altra faccia della medaglia: l'Info Sharing

Oltre alle presunte perdite di produttività le aziende lamentano anche una possibile fuga di informazioni sensibili che potrebbero essere messe incautamente sui social networks. Se ad esempio il signor Mario Rossi lavorasse in un ufficio brevetti e scrivesse su Twitter "oggi è passato uno con l'idea per l'auto ad acqua che si basa sul principio di estrazione degli ioni dall'atomo H2O" (teoria ovviamente inventata), e qualcun'altro rubasse l'idea, il danno sarebbe decisamente grave.
Allo stesso modo anche eventuali commenti contro i propri superiori espressi sul web potrebbero essere captati dagli stessi e generare situazioni spiacevoli...peggio ancora taggare un collega "ufficialmente malato" mentre se la spassa per le vie del centro o in un centro termale, che genererebbe seri problemi.
I provvedimenti aziendali in questi casi estremi potrebbero, sempre secondo gli analisti del lavoro portare addirittura al licenziamento del dipendente, legalmente valido poichè rientrerebbe nella giurisprudenza espressa dai giudici della cassazione in casistiche simili. Il reato che si configurerebbe sarebbe quello di infedeltà all'azienda e mancata collaborazione con la stessa.
Spesso alcuni datori di lavoro, proprio per evitare le spiacevoli conseguenze derivate dall'uso incauto del web, limitano l'accesso allo stesso parzialmente o totalmente. Ovviamente nei casi in cui il web non serva come strumento di lavoro nell'ufficio stesso.

E se Facebook lo usasse l'azienda?

Spesso anche le aziende usano i social network ed in generale il web per raccogliere informazioni sul lavoratore, sia in sede d'assunzione sia durante lo svolgimento del lavoro stesso. La legge però proibisce l'uso di tali strumenti informatici poichè, secondo lo statuto dei lavoratori (articolo 8), la ricerca di informazioni extra lavorative sul candidato o dipendente è illegale e prevede anche alcune sanzioni penali.
La discussione è decisamente interessante, fino a che punto la libertà personale dei dipendenti si può estendere prima di poter causare danni all'azienda? E lo stesso si può dire per l'azienda, quanto questa può esercitare il suo potere censorio senza scadere nella esagerata repressione?

Super Fabio Bros

Benvenuta, vecchia generazione!

Allora, possiamo festeggiare o no? Direi che gli invitati ci sono tutti!

La Nintendo, dopo essere rimasta in un certo senso a metà strada per qualche anno, si unisce al party della next-gen. Possiamo chiamarla current-gen, quindi? Oppure, essendo iniziata il 22/11/2005 con la Xbox 360 dobbiamo già chiamarla old-gen?

Forse sono i nostri canoni di giudizio ad essere un po' obsoleti. Forse la Wii era di nuova generazione quanto le altre, per il controller anche di più, ma oggi è sicuramente "legacy platform", per citare la EA, ovvero una macchina del passato. La Wii U è sicuramente moderna, ma non sembra più avanti delle rivali. E' solo un passo per adeguarsi al presente?

Tante domande, insomma, poche risposte. Le statistiche dicono che, Wii a parte, le console attuali sono longeve: almeno di un anno in più di PS1 e PS2, due rispetto al Super Nintendo, alla pari col NES, che però veniva dalle ceneri della grande crisi che rallentò tutto.

Probabilmente, il merito è di tecnologie che sono maturate negli anni e che ci hanno dato sempre un po' di più: prima in molti giocavano PS3 e X360 con le tv CRT, poi si è diffuso l'uso dell'HD, poi il Full HD, oggi si pensa al 3D. Il motion controller lo ha imposto la Wii, gli altri hanno risposto alzando ancora l'asticella ed oggi siamo sempre alla finestra per vederne le conseguenze. E poi i servizi online, col ritorno dei generi perduti.

E' una generazione inquieta ed appassionante, nonché in ottima salute. Auguri a Sony, Microsoft, Nintendo e, perché no, a smartphone e ai computer Windows e Mac, affinché tutti continuino a scannarsi come hanno meravigliosamente fatto questi anni! E smettiamola con questa next-gen!

musehead

Sincopi Vettoriali

Ho sempre desiderato un *Vectrex*.
Non che (ahimè) ne abbia mai visto uno dal vivo, ma da appassionato Retrogamer ho fatto ricerche su quasi tutte le macchine videoludiche dal *Magnavox Odyssey* (la prima in assoluto, classe 1972) fino ad arrivare alla scorsa generazione di Console a 128 Bit.
Ci sono innumerevoli Console che attraggono la mia curiosità e che non posseggo ancora e che mai ho avuto la fortuna di possedere, come ad esempio (in ordine sparso) il *Fairchild Channel F*, il *Panasonic 3DO*, l'*Atari 5200*, il *Virtual Boy* della Nintendo, il *Sega Saturn*, l'*Atari Jaguar*, i vecchi *Pong*; solo per citarne alcuni. Parlerò di queste macchine in un altra occasione.

Ma il Vectrex ha qualcosa di speciale. Non solo è l'unica ad avere il Monitor integrato nel corpo macchina, ma è unica ed irripetibile la sua grafica: non è composta dai "soliti" Pixel come tutte le altre console e computer dagli anni '70 fino all'arrivo di poligoni e texture, ma da **Vettori**, creando una aspetto visivo più brillante, senza sfarfallii, seghettature, nè clipping. Ne risulta che i suoi giochi hanno un aspetto più "professionale", più "da computer" e in ge-

nerale più avveniristico rispetto, ad esempio, al ben più blasonato Atari VCS.
Vi è solo un "piccolo" neo: la grafica Vettoriale del Vectrex è monocromatica. Ciò comporta che tutti gli elementi a schermo abbiano lo stesso colore bianco (su sfondo nero). Per ovviare a questo limite, dare colore e in generale differenziare maggiormente un gioco dall'altro, ci sono gli Overlays, "schede" semi-trasparenti e colorate da applicare ad incastro davanti allo schermo.
Queste peculiarità, unite al suo aspetto estetico davvero unico, fanno sì che il Vectrex sia una delle Console più desiderate dai Retrogamer collezionisti come il sottoscritto.
Peccato solo che attualmente su eBay, il prezzo di un esemplare in buone condizioni di questa macchina completa di scatola oscilli da un minimo di 250 € fino ad arrivare a quasi 500 €.
Per questa ragione, non avendo al momento la disponibilità economica per acquistarne uno, non ho resistito e ci ho giocato tramite l'ottimo emulatore ParaJVE (che vi consiglio vivamente di provare, ha anche i giochi già inclusi) utilizzando un Dualshock 2.

Scramble, Minestorm, Berzerk, Clean Sweep, Fortress of Narzod, Heads Up, Spike, Web Warp, Star Castle, Hyperchase, Rip Off, Pole Position, Solar Quest...

Potete immaginare l'emozione.

Giocandoci ho avuto la netta impressione che questo gioiellino sia stato poco sfruttato, con un parco titoli un pò ristretto (anche se di ottima qualità); complice anche il suo successo commerciale sì discreto ma non paragonabile ad altri sistemi suoi coetanei come ad esempio l'Intellivision. Ed è un peccato perchè il Vectrex è dotato di periferiche decisamente interessanti: occhiali per la visione in 3D di alcuni giochi (ebbene sì!), e una Lightpen che permette di disegnare su schermo (chi ha pensato al 3DS alzi la mano).
Fortunatamente però, come per un pò tutte le Console 8-Bit e non solo, esiste un sottobosco di appassionati giocatori/programmatori/nostalgici che talvolta sforna Homebrew e giochi creati amatorialmente.
Questa è una cosa bellissima perchè non solo tiene in vita la Console stessa (di qualunque essa si tratti), dimostrando che ha ancora tanto da offrire, ma invoglia sempre più persone a cimentarsi nel programmare qualcosina, anche se non si hanno conoscenze tecniche specifiche.

Have You played Vectrex today?

Bit Alchemy

Quegli anni che non sembrano passare

Nel thread del forum "Dreamcast o Playstation 2", un utente ha commentato sostenendo che non è particolarmente sensato comparare giochi dell'inizio di una generazione con quelli giunti alla sua maturazione.

Pur non condividendo al 100% il suo pensiero (sono molti i giochi belli a prescindere dalla data di pubblicazione), non si può negare che nell'arco dei 6-7 anni di carriera di una console/un computer il videogioco come medium si evolva e migliori.
E' un processo solo tangenziale al migliore conoscimento dell'hardware e relativo "improvement" grafico, sono proprio i generi ad affinarsi e cambiare. Ricordo i primi platform giocati su Amiga come Impossamole, Stormlord o Flimbo's Quest che nulla avevano da spartire con quei Robocod, Superfrog e Zool giunti appena un paio d'anni dopo. Alla stessa maniera, su PS1 mi sembrava preistoria FIFA 96 quando cinque anni dopo giocavo a Winning Eleven, così come l'incredibile Toshinden mi sembrava ridicolo al confronto di Tekken 3.

Dal 2000 in avanti le cose le trovo cambiate. L'hardware di PS2, Xbox e Gamecube era in grado di fare tutto quello che facciamo oggi con più poligoni ed i game designer hanno raggiunto formule di comprovata efficacia per ogni genere. Tutte o quasi le categorie ludiche sono giunte a maturazione.

Jak & Daxter (2001) sarebbe un validissimo platform tutt'ora, Silent Hill 2 (sempre 2001) è meglio di quasi tutti i survival horror pubblicati oggi, tra Final Fantasy X (ancora 2001) ed il XIII non è cambiato quasi niente.

Nel 1997 ero alle prime armi con retrogaming ed emulazione, mi divertivo a ripescare i "vecchi" giochi per Amiga distanti appena quattro anni. Oggi parleremmo di retrogaming riferendoci a God of War 2?

Il videogioco, signori, non invecchia più. Fior fiori di game designer hanno sintetizzato nel corso degli ultimi dieci anni un elisir di eterna giovinezza che ha reso le loro creazioni valide quanto i giochi di oggi. Oppure questa gente è invecchiata e da buoni rincoglioniti non riescono a farne più una buona. Una delle due.

musehead

GALAXIAN - Gli Invasori sono tornati !!!

A volte anche le flotte aliene devono fare i conti con la tecnolgia: centinaia di navi spaziali rese inutilizzabili a causa del malfunzionamento di un piccolo ed insignificante (almeno così si pensava) chip ...

Ma sostituito il chip difettoso , gli invasori di Galaxian , uno dei videogiochi che andava per la maggiore nei primi anni ottanta , sono tornati , e sono più incazzuti che mai !

Ovvero, come riparare una scheda di Galaxian
(versione Coin-op)

La mia collezione di schede di videogiochi da bar derivano per la maggior parte dei casi da schede non funzionanti , sostanzialmente per due motivi : uno , costano meno, e due è più facile trovare vecchi videogiochi guasti piuttosto che funzionanti. Ultimo ma non ultimo, per quel che mi riguarda , il mio rapporto ludico con tali giochi è :

25% di incazzatura perchè la scheda non è riparabile...
25% di gratificazione quando la scheda si mette a funzionare...
25% di incazzatura perchè non riesco a passare neanche il primo livello...
25% di gratificazione quando, dopo mesi di duro allenamento, muoio all'inizio del secondo livello...

Nel caso di Galaxian , all'accensione della scheda si vedeva a malapena la schermata del selftest (tutto di colore grigio scuro), con dei notevoli problemi anche nella visione in attract mode

Attract Mode:
- nella parte superiore le scritte "1UP" e "HIGH SCORE" e rispettivi punteggi sono in colore grigio scuro, quali indistinguibili dallo sfondo
- la scritta "WE ARE..." dovrebbe essere in colore rosso
- non si vede la scritta "SCORE ADVANCE TABLE"
- non sono correttamente visualizzati i punteggi e le navicelle nemiche
- compaiono bande orizzontali di colore blu e verde

Se si fa partire il gioco, si hanno i seguenti difetti:
- nella parte superiore le scritte "1UP" e "HIGH SCORE" e rispettivi punteggi sono in colore grigio scuro, quali indistinguibili dallo sfondo
- le navicelle rimenenti non sono visualizzate
- la scritta "CREDIT" è visualizzata per metà
- le navi nemiche in "attacco" presentano una banda colorata orizzontale che si muove in sincronia alla navi stesse

Visto così sembrerebbe un problema alla catena video, composta da:

due eproms grafiche (gfx roms)
quattro bidirectional shifter register (74LS194)
un multiplexer 74LS157
tre memorie ram utilizzate come buffer della memoria video

Le due gfx roms hanno l'uscita dati a 8 bit separata tra loro, ovvero non sono collegati ad un unico bus dati, ma i primi quattro bits (quattro bits vengono definiti "nibble") della prima rom confluiscono all'ingresso del primo shifter 74LS194, i secondi quattro bits della prima rom vanno all'ingresso del secondo 74LS194, e stessa cosa per la seconda rom grafica: quattro bits sono collegati all' ingresso del terzo 74LS194 e gli ultimo quattro bits al quarto 74LS194.
Così facendo , i valori dei quattro nibbles provenienti dalle due gfx roms vengono "serializzati" dagli shifter registers ed inviati agli ingressi del multiplexer 74LS157; una uscita del multiplexer alterna i dati serializzati provenienti dai due nibbles della prima gfx rom, e una seconda uscita alterna i dati serializzati dei due nibbles della seconda gfx rom.
La necessità di dividere ciascun byte delle gfx roms in due nibbles e poi serializzare ciascun nibble in un singolo bit, è dovuta all'utilizzo della ram grafica composta da un solo bit in ingresso (ed un solo bit in uscita) e quindi impossibilitata a ricevere un byte completo !

In fase di boot la scheda dovrebbe fare il test delle roms e delle memorie ram: se vengono riscontrati problemi/anomalie , queste dovrebbero essere visualizzate a video. Considerando che nussun messaggio di anomalia è evidenziato, è da ritenersi che roms e memorie ram siano OK.
Mi sono quindi focalizzato sui quattro shift register 74LS194 e sul multiplexer 74LS157.
E qui una bella botta di fortuna (a volte ci vuole !), poichè essendo i quattro shift register montati su zoccolo, per prima cosa ho provato

a sostituirli uno ad uno con uno nuovo e funzionante, e ciò ha dato i suoi frutti:

La grafica, sia in attract mode che in modalità gioco è correttamente visualizzata .
Buon gioco a tutti !

Dr_Who

Esperienza, passatempo o passione?

Alla fine, gira e rigira, nel mondo dei videogiochi non è cambiato poi così tanto, almeno per chi è un giocatore di lunga data come me. Eppure sembrava sul punto di essere stravolto dai casual gamers.

Credo che questi ultimi vi si siano tuffati per l'ebbrezza di una nuova esperienza dettata dai motion controller e dagli innovativi giochi che ne sono conseguiti. Hanno provato la Wii che gli avrebbe fatti tornare in forma, gli esercizi mentali del DS per diventare intelligenti e poi, con la pancia più grossa e il cervello più annebbiato (cose alle quali noi siamo invece ben abituati), hanno lasciato perdere, chi più chi meno.

Io e molti di voi, invece, continuiamo a giocare. Col pad, col mouse e quando serve col motion controller, perché la nostra curiosità non è nell'effetto che fa sventolare una mazza, ma nei livelli, nei boss, negli enigmi, nelle storie che dovremo affrontare. Se c'è qualcosa di nuovo, tanto meglio, altrimenti potremo prenderci una pausa ma poi ritorneremo ai videogiochi, vecchi o nuovi che saranno.

Una passione non muore in un paio d'anni, così come un'accessibilità estrema non sarà comunque capace di coinvolgere chiunque a lungo termine. Una grossa parte di chi si è avvicinato ai videogiochi recentemente li ha abbandonerà o li ha già abbandonati dopo aver fatto questa nuova esperienza; altri continueranno ad usarli, magari su Facebook, per ingannare il tempo in un ufficio desolato o in pomeriggi solitari tra una chat e l'altra, come semplice passatempo; altri ancora, forse la parte più piccola, continuerà a bruciare calorie, sì, ma bestemmiando dietro Megaman 11 e Ninja Gaiden 3, col pad, col touch, col motion o il vattelappesca. Sarà faticoso, impegnativo e necessiterà di abilità che si acquisiscono con un training di lungo corso e non sarà per tutti, quindi inutile sorprenderci se i giochi che ci piacciono vengono superati in classifica da rhythm game in cui infilarsi un telecomando nel c... alzino e ballare Justin Bieber, ma va bene così. Che passione sarebbe altrimenti?

musehead

C 6 ?

Negli anni 80 , *MB Electronics* sviluppa e commercializza la versione futuristica del classico gioco da tavolo Battaglia Navale; il miracolo dell'elettronica mantiene ancora una volta le sue promesse: pulsanti di ogni tipo, suoni elettronici e luci sono il succo di **Affonda la Flotta** - questo il titolo del gioco scelto dalla MB -. Sulla confezione più volte è menzionato il termine *computer, potente microcomputer, ecc...* cosa che lasciare a bocca aperta bambinetti come me.
Così oggi, ho deciso di scoperchiare le plastiche e vedere cosa c'è dentro.
Beh, devo dire che ciò che dichiarava MB non era poi così campato per aria; due sono i "chip" interessanti : il **TMS1000** e il **SN76477**

Il **TMS1000** prodotto da Texas Instruments a partire dal 1974 è stato il primo microcontrollore immesso sul mercato; a differenza di un microprocessore, un microcontrollore è un vero e proprio microcomputer dotato di CPU, unità logico-aritmetica, memoria ROM e memoria RAM, il tutto progettato e prodotto su un unico dice di silicio.

Il TMS1000 era dotato di 1 KBytes di memoria ROM per ospitare il codice programma e di 64 Bytes di memoria RAM a 4 bit, e per l'interfacciamento con dispositivi esterni era assicurato da 4 ingressi dati, 8 uscite dati utilizzate per la PLA, e 11 uscite utilizzate come control/strobe.
Una nota a parte merita la programmazione di questo dispositivo; una volta progettato e verificato il codice programma che si vuole far svolgere dal TMS1000, tale codice veniva dato alla Texas, la quale provvedeva a "memorizzarlo" sulla ROM. In effetti si tratta di una Mask-ROM , e a differenza delle OTP-ROM e delle moderne Flash-ROM, possono essere programmate solamente in fase di produzione del wafer.
Un risvolto negativo di questo microcontrollore è l'impossibilità di andare a leggere il contenuto della ROM, essendo infatti tutti i principali componenti (CPU, ROM, RAM, ALU,ecc...) contenuti all'interno dell'involucro del chip, ed essendo la ROM programmata in fase di produzione, risulta impossibile accede dall'esterno al bus dati ed indirizzi della ROM al fine di recuperare le informazioni in essa contenute.
Ne è un esempio il videogioco portatile a cartucce Microvision, sviluppato sempre dalla MB nel 1979, dove le cartucce che contengono il programma di gioco utilizzano proprio la ROM del TMS1000 come unità di memorizzazione; il risultato è che il Microvision è una delle poche console per le quali non sono disponibili i dump delle cartucce.

MB non è stata la sola ad utilizzare il TMS1000 in campo ludico, esso era infatti presente in alcuni videogiochi arcade dell'epoca, oltre che in molti altri giochi elettronici da tavolo.

Altro integrato interessante presente in Affonda la Flotta , è il **SN76477**. Esso è un chip sonoro prodotto sempre dalla Texas verso la fine degli anni 70 , e largamente utilizzato nell'industria dei videogiochi a quei tempi.
Il videogioco più famoso a farne utilizzo è il coin-op Space Invaders - **Taito** lo utilizzò in quasi tutti i suoi videogiochi di quel periodo - , ma non manca in molti arcade prodotti dalla **SNK** (in Fantasy, Satan of Saturn), dalla **Rock-Ola** (in Nibbler), dalla italiana **Zaccaria** (Laser Battle e Lazarian), fino alla **Nintendo** (Space Fever), **DataEast** (Tomahawk 777) e **Midway** (Space Encounters).

Dr_Who

Sogni di retrogaming...

"Per me una quattro stagioni!"

E così, in attesa che mi portino la pizza, dopo un'intera giornata trascorsa a (cercare di) vendere case, affondo sul divano, sperando di non cadere tra le morbide braccia di Morfeo prima che l'omino suoni alla mia porta, e spio la mia Play2, con il pad un po' impolverato che le riposa a fianco.

Mi viene in mente, complice il caldo di questi giorni, quando lavorai un'estate intera come bagnino (sì, proprio io che da buon metallaro finlandese mancato odio il caldo e la spiaggia!) per potermi comprare un Super Nintendo con gioco e 2 pad a 338.ooo lire....

Penso a quando per giocare con il C64 dovevo comprare in edicola Commodore Computer Club, digitare a mano intere pagine di listati, correggere gli immancabili errori di sintassi ed accontentarmi alla fine di giochi in Basic modestissimi che, allo spegnimento del computer, avrei perso per sempre, visto che la sola idea di poter salvare il tutto su cassetta sembrava fantascienza....

Penso al Gameboy, quello in bianco e nero, meraviglia tecnologica rispetto all'azione ripetitiva degli Scacciapensieri: penso alla scatola di polistirolo con il bollino della Mattel, alla cuffia rossa ed a quella blu, ai giochi che non capivi cosa c'era sullo schermo, ma in fondo sapevi che 2 pulsanti erano sufficienti a districarsi nella maggior parte delle situazioni...

Penso al motorino del postino, a come lo avvertivo in lontananza sperando che si fermasse davanti a casa, che suonasse il campanello e mi consegnasse in fretta e furia quella cartuccia ordinata al telefono, dopo settimane di faticosi risparmi, in uno dei negozi pubblicizzati su Game Power, tra una recensione e l'altra del mitico Apecar...

Penso alla prima Playstation, con questo laser che non si decideva a leggere fluidamente i filmati di intermezzo, e la console che andava e veniva dal fantomatico Centro di Assistenza Europeo in Belgio, come in un moderno viaggio della speranza....

Penso a Super Mario 64, a quel senso di estatico smarrimento di fronte ad un mondo tridimensionale cosi complesso, e fantastico. Penso alla prima nuotata nel fossato del castello, al volto di Mario da deformare con lo stick analogico, ai portali nei quali l'idraulico si tuffava per accedere ai vari livelli...

Penso a quando giocare significava risparmiare per settimane, scegliere con cura, investire senza il conforto di Internet, dosare tempi ed impegno, perchè un gioco doveva durare, e andava amato, e conosciuto, e capito fino in fondo.

Penso ad oggi, alla mia pizza, ed alla mia Play2 che sul mobile della sala sembra ancora una specie di oggetto misterioso. Tanti giochi, già, ordinatamente allineati sullo scaffale, tanto oggi si comprano da Mediaworld a poco più di 15 euro, e se anche ci si dimentica di provarli almeno una volta, chissenefrega.

Penso alle console rare, che è diventato così facile trovare su Ebay, penso al mio PC Engine, al 3DO, al Jaguar ed al suo cuginetto Lynx, al CD-i, tutti acquistati nel disperato tentativo di tornare indietro nel tempo, a quando la mamma passava dalla tua camera e quasi ti compativa, vedendoti così entusiasta nel soffiare - senza sputare - sui contatti di una

cartuccia, infilarla nella console e premere Start per dare inizio alla festa.

Mi sento così vecchio, ed ho nostalgia per quei tempi, nei quali mi sentivo più ingenuo, e capace di sognare. Chissà se i ragazzi di oggi provano ancora le stesse emozioni, anche tattili, quando prendono in mano un Blu Ray Disc, o smanettano col Sixaxis o col telecomando Wii, come fosse la cosa più scontata del mondo. Chissà.

"Terzo piano!". E' arrivata la mia pizza. Probabilmente dopo cena leggerò un fumetto, perchè la gestione dei personaggi di Obscure mi sembra così terribilmente complicata...

pckid73

I Clichè nei Videogame

Cosa può accomuna gli ultimi capitoli di GTA con Batman Arkanum Asylum?, oppure Fruit Ninja con Killzone?. Assolutamente nulla, l'unica cosa che gli avvicina in termini infinitesimali sono i Clichè. Dettagli spesso irrilevanti, toppe per coprire alcune lacune nelcomparto tecnico , scorciatoie comode per i programmatori, questi stereotipi sono cosi radicati in tantissimi giochi, che nessuno ci fa più caso. Esempi pratici?
Ne pubblicherò uno alla volta; non per avidità, ma perchè sono un uomo di una certà età, impegnato, con doveri e responsabilità improcrastinabili verso la società. (ok, devo finire Xenoblade)

LE PORTE

Non sarà quell'elemento che determina la qualità di un titolo, migliori l'ambiente attorno a cui è creato o influenzi l'entusiasmo per portarlo a termine, però **le porte che si aprono in entrambi i versi** mi hanno sempre incuriosito. Sono presenti oramai in moltissimi giochi, per non dire tutti. Cancelli di fabbriche enormi, botole che portano alle fogne, porte di bordelli, porticine dei sgabuzzini, uscite di sicurezza di discoteche, entrate di grattacieli con i vetri a specchio, portoni di antiche chiese possono venire sfondate, in entrambe le direzioni, specialmente nei bordelli.
In termini tecnici risulta pratico, un gioco d'azione con molte sparatorie metterebbe in cattiva luce un eroe in cui, invece di fare un agguato tirando un calcio alla porta, entrando sicuro nella stanza e crivellando tutti i nemici, dovesse approsimarsi alla porta, tirargli un calcio e aprirgli un buco con il piede, senza che questa si apra, perché la ciambrana non ha il battente nel verso giusto.
La verità è che le porte digitali, sono trattate dai designer dei livelli alla stregua di quelle dei Saloon, visti nei tanti e indimenticabili film di Sergio Leone. Una volta varcata, potrebbe iniziare una sparatoria.
Per favore, non sparate al pianista.

karka

Zelda, amore et odio

Più che un post, una bestemmia... eppure, dopo aver giocato LINK'S AWAKENING (Gameboy), A LINK TO THE PAST (SNES), OCARINA OF TIME, MAJORA'S MASK (N64, detto anche "Nintendone") e TWILIGHT PRINCESS (WII), il mio giudizio su questa serie è quantomai traballante. Zelda è puro genio, e su questo siamo tutti d'accordo: se escludiamo la serie ORACLE (discretamente gestita da Capcom), tutti i titoli della serie si sono distinti per una perfetta giocabilità, un game design innovativo ed un tono epico difficilmente raggiunto dalla concorrenza. Eppure ultimamente ho avuto l'impressione che la serie, nonostante le poco incisive innovazioni introdotte dal controller Wii (Twilight Princess si gusta benissimo anche sul Cube), si sia come involuta, ed abbia raggiunto una perfezione che definirei tanto premeditata quanto asettica.

Mi spiego. Sto giocando a Paper Mario (rigorosamente su N64, non su Virtual Console!), un giochillo che sotto una veste infantile colorata e scanzonata nasconde un gameplay calibrato come un orologio svizzero, un ritmo di gioco sostenuto da continue sorprese e dialoghi divertenti: Paper Mario PULSA, Zelda sembra invece compiacersi sul trono della sua stessa - triforzuta - perfezione. Paper Mario corre, sbuffa, interagisce, impara, salta, sceglie, scopre... Link, col suo incurabile mutismo, mi sembra il primo della classe, così sicuro di sè ed a suo agio anche nella più totale desolazione. Perchè, a parte un'irrilevante interazione con i personaggi di contorno (che vengono rappresentati per classi/razze, più che tratteggiati nella loro specificità), i veri compagni di viaggio in Twilight Princess sono i blocchi, l'uncino, le mappe ed i forzieri.

In Zelda trovo sempre meno interazione personale, meno psicologia, meno introspezione: trovo una serie di dungeon perfettamete congegnati, trovo un'interfaccia grafica che rappresenta essa stessa un valido motivo per l'acquisto (che dire delle vette di usabilità raggiunte, mi dicono, da Phantom Hourglass su DS?), trovo Epona e i Goron, le musichette riarrangiate ed i forzieri che si aprono sempre più lentamente e sprigionando una luce sempre più acceccante... alla faccia dei 24 consigli dell'ENI per risparmiare energia, "guadagnandoci tutti".

Ma è davvero questo che mi deve rimanere nel cuore, alla fine dei titoli di coda? Paper Mario, un titolo dalle minori pretese che quindi non voglio e non devo prendere a paragone, mi sta già emozionando, capace come Super Mario Galaxy di coinvolgermi e riportarmi con la mente a quei pomeriggi spesi sullo SNES davanti a Super Mario World, Donkey Kong Country e Yoshi's Island. Zelda invece mi mette sempre più spesso davanti ad una mappa e mi dice "divertiti", mi regala una nuova arma ogni tanto e mi fa fare ogni volta lo stesso giro di giostra: so già cosa aspettarmi, e le novità apportate in ogni episodio non sembrano sufficienti a togliermi dalla testa, e dal cuore, questo strisciante senso di deja-vu.

pckid73

Viaggio allucinante alla scoperta del Dungeon Crawler secondo From Software

Le mie ultime vicissitudini con Demon's Souls prima e soprattutto con Dark Souls adesso (il quale vi assicuro che una volta comprese le meccaniche vi rapisce al 100% e non c'è Batman Arkham City che tenga) mi hanno portato ad addentrarmi in un territorio a me quasi sconosciuto (a parte averlo sentito nominare), quel percorso che From Software iniziò con la prima Playstation e che si è in effetti protratto alla corrente generazione.
Tutto iniziò con King's Field, mai uscito dal Giappone (quello che da noi arrivò con il nome di King's Field era in effetti il secondo capitolo), un Dungeon Crawler senza mezzi termini, il quale sguiva meccaniche precise, un avanzare lento ed un sistema di combattimento piuttosto grezzo.
In apparenza potrebbe essere accostato a produzioni occidentali più che nipponiche, ma visto in profondità, trasuda tutta la sua anima orientale e proprio per le sue particolarità che possono essere viste al contempo pregi come difetti, è considerata una serie di nicchia.
C'è un pregio che però è indiscutibile: l'atmosfera; il senso di perdizione, di solitudine e tristezza, il fatto di metterti nei panni di un guerriero comune, come tanti altri che prima di lui hanno perso la vita nel tentativo di compiere questa missione quasi impossibile, l'incutere timore ad ogni passo, una paura non definibile al pari di un survival horror (per quanto ne abbia a tratti alcuni elementi), è la paura di morire, la consapevolezza che dietro ad ogni angolo, dietro ad ogni porta, potrebbe nascondersi un nemico di granlunga più forte di noi...
Recentemente, su IGN, è stato fatto un confronto (alquanto provocatorio): Dark Souls vs Skyrim; non mi voglio soffermare su questo che, al momento, è un confronto teoricamente impossibile per ovvie ragioni, ma sulle due vie intraprese dalla serie "The Elder Scrolls" e quella di From Software, due Action RPG in effetti, ma mentre il primo ha sempre cercato di trasporre su schermo il concetto base dell'RPG cartaceo prettamente occidentale, un mondo VIVO con ampi spazi completamente esplorabili, flora e fauna, persone che interagiscono tra loro e il dare al giocatore una sensazione di libertà di azione e scelta, il secondo (specie nelle ultime produzioni per console odierne) ti scaraventa in un mondo claustrofobico, in decadenza, colmo di pericoli ed insidie, nel quale si impara presto a convivere con la MORTE, ma che richiede una comprensione profonda delle sue meccaniche, del suo sistema di combattimento preciso e calcolato, un puzzle i quali pezzi combaciano alla perfezione, quasi ad arrivare a vedere, (come in Matrix) "il codice".
Personalmente preferisco di granlunga il percorso intrapreso da From Software e la sua ricerca (ormai quasi giunta al termine) dell'Action RPG, del Dungeon Crawler perfetto.

Cthulhu

Banalità

-Chiedi ad una ragazza se conosce Tekken.
-Se lo conosce ti dirà qualcosa tipo: "Siii! Giocavo sempre a Tekken 3 sulla Playstation!"
-Chiedile qual'è il suo personaggio preferito.
-Al 99% ti risponderà: Eddy!

Cthulhu